게임명인이 선택한 신세대 게임 전문지

게임챔프

더 슈퍼 패미컴
비프 메가 드라이브 기사제휴

'93/1

화이널환타지 V
「'93호화 특별 카렌더」 포함
임시 특별정가 4,800원

스페셜 기획/게임 디자이너가 되는 길
1 국내 게임 개발업체 취업정보
2 일본 대표하는 유명 RPG게임 디자이너들

기종별 베스트 신작/
■아랑전설 ■젤다의 전설
■다크 위저드 ■진. 여신전생
■삼국지 III ■엘파리아 ■실버사가

특보/
12월4일 발매!「록맨5오리지널」전모공개

긴급속보/
12월6일발매,「화이널 환타지5」대공개

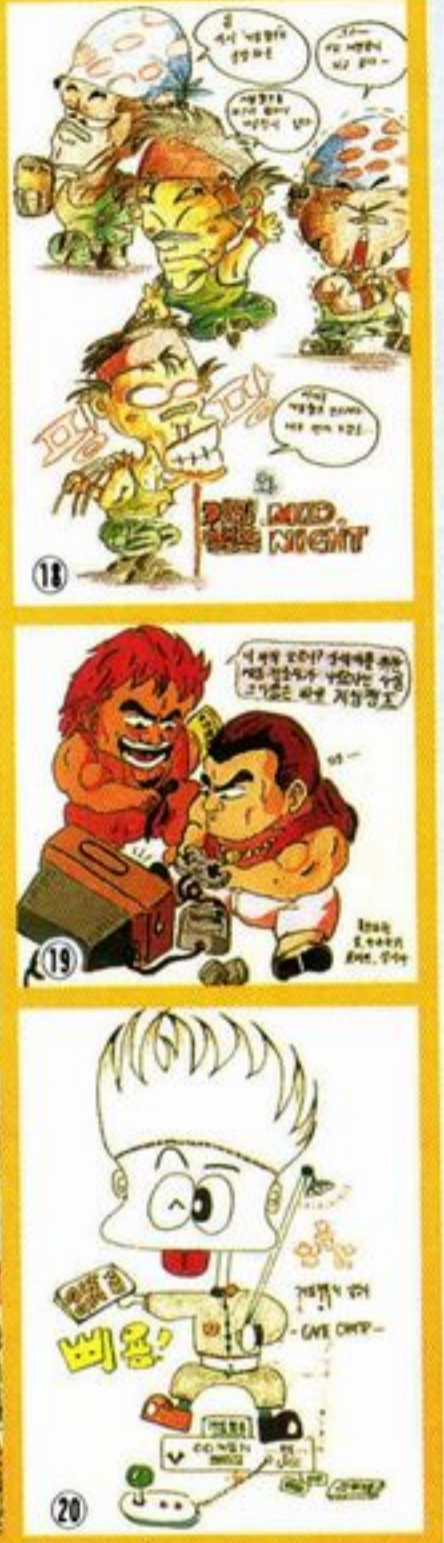
기획정보/
1 게임 액세서리 총집합
2 어드벤처 게임의 향후 전망
3 일본「게임아카데미상 시상식」

시리즈 제 5 탄

연말 특별 부록
1 '93「화이널환타지V일러스트」초호화 특별카렌더
2 게임 명인이 추천한「베스트게임 완전 공략집」
3 패밀리용「나이트 건담 이야기 3」별책 스페셜 공략집

ROCKMAN 5

★행운대잔치 300명 당첨자 명단 발표 ★제 2 기 챔프클럽 회원 모집 응모신청서 수록

축하엽서 당첨자 명단

12월호「창간 축하 예쁜 엽서 콘테스트」당첨자 명단

① 양승용 서울 은평구 신사동 3-7 보너스500점

② 이성민 광주시 북구 청옥동 554번지 보너스150점

③ 주현 도봉구 쌍문 3동 315-370 보너스100점

④ 최은미 마포구 망원 2동 465-2 보너스100점

⑤ 최영식 부산시 동구 좌천 2동 1007-17 보너스120점

⑥ 오경성 종로구 창신 2동 낙산아파트 14동 7호 보너스120점

⑦ 성진호 대구시 남구 대명 9동 앞산아파트 5동 27호 보너스100점

⑧ 박형진 도봉구 방학 3동 신동아아파트 2단지105-103 보너스100점

⑨ 최익준 부산시 사하구 괴정 4동 1079-43 18/4 보너스150점

⑩ 이남일 광주시 광산구 송정 2동 783-11 보너스130점

⑪ 주장운 인천시 남동구 간석 1동 금호맨션 2동 608호 보너스100점

⑫ 김철현 종로구 효자동 50-17 보너스100점

⑬ 홍성혁 성북구 수유2동 34-25 보너스120점

⑭ 이진석 성북구 정릉 4동 보너스110점

⑮ 전완익 경기도 평택시 합장동 738-14번지 보너스110점

⑯ 조영식 동작구 흑석 2동 한강 현대아파트 108동 904호 보너스120점

⑰ 정종운 노원구 상계동 주공아파트 720-502호 보너스120점

⑱ 권중엽 은평구 신사 2동 236-35호 보너스120점

⑲ 이승환 강동구 암사 4동 474-37호 7/4 보너스100점

⑳ 김정문 경남 진주시 인사동 136-2호 4/3 보너스100점

12월호 추가 도착분「창간 축하 예쁜 엽서 콘테스트」당첨자

이승현 챔프 26,000점

서초구 반포 3동 한신 2차 109동 901호 ①

축하 합니다!

② 이상용 부산시 동구 수정4동 1161-30번지 보너스100점

③ 이동수 강동구 명일동 삼익가든 9-1305호 보너스120점

④ 박윤주 부산시 중구 보수2동 11-1번지 6통 2반 보너스100점

⑤ 이호림 광주직할시 서구 농성동 삼익아파트2동 1302호 보너스100점

⑥ 임승환 대구직할시 중구 향촌동 대보아파트503호 보너스100점

⑦ 조성현 부산시 동래구 연산8동 409-2 한유연립 201호 보너스100점

⑧ 한찬우 경북 경주시 황성동 우주타운 203동 504호 보너스100점

⑨ 윤재홍 강동구 성내2동 203-2 성내아파트 나동408호 보너스200점

⑩ 나 승 군산시 중동 258번지 10통 2반 보너스100점

⑪ 하은식 안산시 선부동 주공아파트 1301동 1001호 보너스100점

⑫ 김정수 성동구 자양1동 220-239 보너스120점

⑬ 위재철 관악구 신림11동 746-43 건영아파트 나동201호 보너스100점

⑭ 김재훈 경남 마산시 회원구 양덕1동 90-1번지 보너스100점

⑮ 장유환 인천시 북구 십정2동 315-73번지 보너스130점

⑯ 이철희 충북 제천시 청전동 86-40번지 7통 3반 보너스130점

⑰ 김현수 종로구 수인2동 181-198 109동 901호 보너스 100점

⑱ 권상윤 강원도 춘천시 후평2동 주공아파트 610동403호 보너스100점

⑲ 곽희태 강원도 원주시 단구동 586-7번지 20통 6반 보너스110점

⑳ 임종하 수원시 장안구 우만동 주공아파트 113동 206호 보너스100점

감사합니다. 「게임챔프」의 창간을 축하하는 엽서를 이렇게 많이 보내주시다니-. 여러분의 기대와 호응에 힘입어 저희들은 정말 일본보다 앞서가는 게임지를 만들 것을 약속 드리며, 지난 창간호에 마감 시간상 미처 발표하지 못한 「창간 축하 엽서」의 보너스 점수 및 명단을 뒤늦게 「예쁜 창간 축하 엽서」를 보내주신 분들의 명단과 함께 게재합니다.

특히 이승현양은 엽서 47장을 모아 몇일밤을 새워그렸기에 챔프점수 26.000점을 드립니다. 진심으로 고맙고 축하드립니다. 게임챔프는 앞으로도 성의를 보여주시는 독자들에게는 응분의 보상을 해 드릴것을 다시한번 더 약속드립니다.

——게임챔프스텝일동——

(＊이승현양은 챔프점수 26,000점에 정기구독신청을 해서 1,000점이 더해지는 바람에 PC엔진 듀오(27,000점)를 타게 됐다.)

꼬모를 지켜라

우리는 꼬모 탐험대! 룰루~랄라~ 여행을 떠나자.
꼬모탐험대
앗! 또모가 빠졌다.
또모야~
이때다.
히힛!
꺄아아~ 36계!
야호~ 공중 낙하 전법! 요건 몰랐을 꺼다.
윽!
참 못생겼다
끼호~
형님 드디어 꼬모를 찾았습니다
왠 꼬모?
?
다다다다다…
그렇게는 안될껄… 하나, 둘, 셋!
조..조심해! 치..침 튀어…
훅
잠입 성공! 이녀석은 어디있지?
모두 여행을 떠나면 꼬모는 누가 지키지?
쿵
꽉!
꼬모! 네가 맛있다는 소문을 듣고 내가 왔노라.
나도!
샥
또모야! 너홀로 집에 있다는걸 알고 왔지롱~
또모야! 꼬모 주면 안잡아 먹지
나는 참새 잡이 전법이다. 어서 오너라 도둑들아
사사사사사…
살금
살금
으악! 내..내 오징어 얄미운 또모녀석 혼내주고 말테다.
킁! 오징어 냄새!
꼬꼬꼬.. 꼬모! 또또또.. 또모!
꼬꼬꼬… 엄마가 부르는 소리 같다.
장하다. 우리 또모 화이팅!!
빨리 가자!
미끄르르…
쑥
또모야! 우리가 돌아 왔다
삐약
삐약

만화가 : 최신오

딸기, 살구, 복숭아, 열대과일 4종류가 있습니다.

스위스풍의 고농축 발효유
남양 꼬모

- 영양이 풍부하므로 공부할때나 운동후의 간식으로도 그만이예요.
- 살아있는 유산균이 가득한 건강식품이라 성장에 좋아요.
- 천연과일이 듬뿍 들어있어 새콤달콤한 맛을 함께 즐길수 있어요.

남양유업

유통기한 확인하여 식품 선택 올바르게

알라딘보이 소프트웨어

11월 21일 소닉과 테일 지구별에 상륙

"혼자 하고, 함께 하고——
게임방법이 둘이라 소닉 2예요"

SONIC 2
THE HEDGEHOG
바람돌이 소닉 2

용감한 고슴도치 소닉이 꼬리 2개 달린 여우 테일을 만나 펼치는 신나는 모험과 환상 여행

"와, 섬이 보인다!" 보물을 찾아나선 소닉은 우연히 환상의 섬, 웨스트사이드아일랜드를 발견합니다. 섬에는 불가사의한 돌, 카오스에메랄드를 뺏으려는 악당과 비밀병기 데스에그가 진을 치고 있습니다.
소닉은 똑똑하고 재빠른 친구, 테일과 함께 환상의 섬에서 흥미롭고 아슬아슬한 모험을 펼칩니다. 초원과 폭포를 지나고, 닥터 애그맨의 무서운 화학공장을 피해, 날아오는 화살도 조심하며 전진, 또 전진! 과연 소닉과 테일이 전 라운드를 무사히 통과할 수 있을지……

소닉의 단짝이 등장

소닉의 새로운 모험친구인 테일은 게임중 언제나 무적입니다. 적에게 당해도, 함정에 빠져도 끄떡없이 소닉을 도와줍니다.

2인 동시 플레이 기능

상하로 분할된 화면에서, 2명이 동시에 소닉과 테일을 조정해 누가 먼저 목표에 도달하나 겨루는 보너스 게임모드가 있습니다.

새로운 무기, 스핀대시

위험에 처했을 때, 비밀무기인 스핀대시를 써보세요. 소닉이 연기를 뿜으며 차바퀴처럼 고속회전해 목표점으로 돌진합니다.

속임수들이 무궁무진

엘리베이터와 이동케이블, 핀볼 조작등 새로운 속임수가 곳곳에 숨어있고, 새로운 세계로 안내하는 점핑보드도 흥미진진합니다.

전기종 동시발매

전기종에 맞는 바람돌이 소닉 2가 여러분을 기다리고 있습니다.

- SPC-201R : ₩165,000 (죠이패드 1개, RF단자 1개 포함)
- SPC-200R : ₩185,000

알라딘보이(8비트)
- SPC-100N : ₩119,000 (S/W내장, 죠이패드 2개, RF단자 1개 포함)
- SPC-100NG : ₩135,000

SPC 100NG에는 전자총과 전자총용 게임팩이 들어있어 더욱 박진감있는 게임을 즐길 수 있습니다.

핸디알라딘보이(휴대용)
- SPC-150V : ₩198,000 (게임팩 1개 포함, TV튜너 별매)

※ 표시된 가격은 권장소비자 가격입니다.

휴먼테크
삼성전자

「씨엔피」가 추천하는 불후의 패밀리 게임시리즈

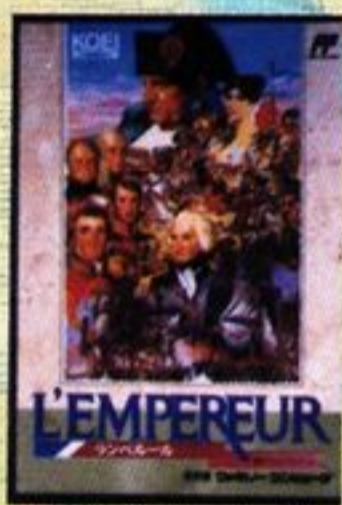
역사 시뮬레이션의 3대 걸작 시판

「랑펠로」, 「수호전」, 「유신의 난」 한글 매뉴얼 내장

랑펠로

랑펠로란 프랑스어로 황제라는 의미이다. 그러나 프랑스 역사상 황제는 오직 나폴레옹 1세 밖에 없었다.
프랑스 혁명후 격동의 유럽 대륙을 배경으로한 역사 시뮬레이션 게임으로 당신은 희대의 영웅 나폴레옹이 되어 프랑스를 위기에서 구해내고 전 유럽의 통일을 이루어야 한다.
보병, 포병, 기병 등 군사의 선택으로 당신은 실전을 방불케하는 박진감 넘치는 게임을 즐길수 있다.

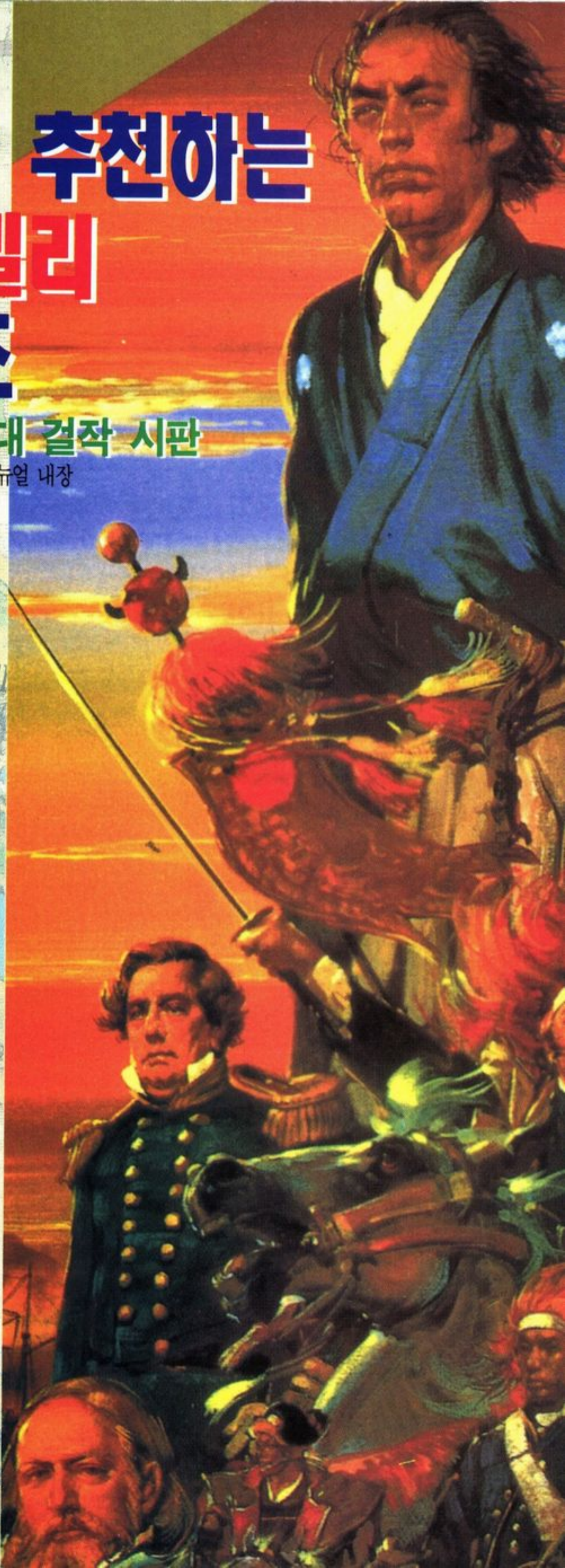
* 유럽 전 46개 도시 통일
* 절대 포로가 되어서는 안된다!
* 황제의 즐거움을 만끽할 수 있는 유익한 역사 시뮬레이션 게임

L'EMPEREUR

랑펠로 ₩62,000

수호전

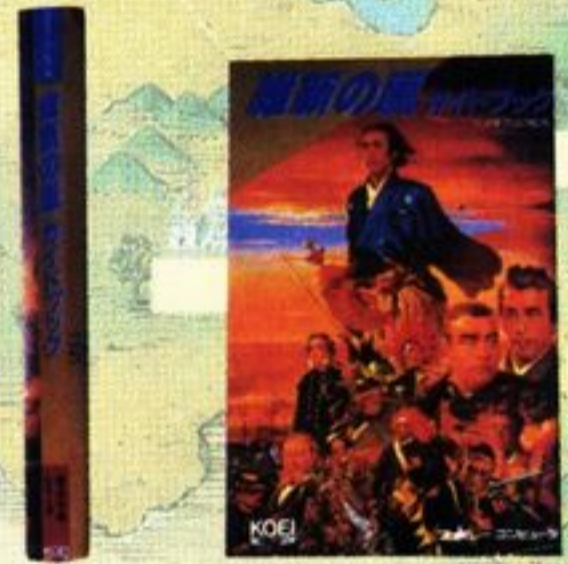
때는 약 800년전, 12세기 송나라시대를 배경으로 '고구'라는 부패 정치가를 타도하기위해 양산박을 중심으로 모인 개성이 뚜렷한 108명의 영웅들이 광활한 중국대륙을 무대로 펼쳐지는 대전략 시뮬레이션 게임의 베스트 셀러 중국 대역사의 진수인 이 게임은 플레이어가 통치자와 백성의 마음을 서로 잡을수 있는 인기도를 올리는데 승패가 달려있다.

* 최대 7명까지 동시 게임 가능
* 등장인물 총 255명
* 고도의 전략 전술 비법 구사 가능

水滸伝

✣ 위에 소개된 게임들은 완전공략된 50P 분량의 메뉴얼이 내장되어 있습니다 ✣

유신의 난

시시 각각 변하는 상황속에서 자신이 이야기속의 주인공이 되어 자신의 활동 영역을 성장시켜나가는 대 역사 드라마! 플레이할때마다 전혀 새로운 전개 상황이 나타나며 매순간 흥미 진진한 시뮬레이션 게임의 진수!

* 일본 전국을 돌며 각양각색의 신분을 가진 사람과 접속, 자신의 편을 만들거나 그것이 안될시는 침공해서 상대방을 멸망시켜야 한다.
* 상대방을 설득하는 기술이 게임의 비법
* 8개의 시장에서 정보를 잘모아야 한다.

유신의 난 ₩60,000

패밀리 게임 「명작 시리즈」 특별할인 판매!!!

- 드래곤퀘스트 II
- 드래곤퀘스트 III
- 드래곤퀘스트 IV
- 고해몽 외전 I
- 고해몽 외전 II
- 스페이스 워리어 I(화이널 환타지스타)
- 스페이스 워리어 II
- 스페이스 워리어 II
- 스페이스 워리어 III
- 천지를 먹다 II
- 삼국지 III 제국
- 제국 쟁패전
- 드레곤볼 Z II
- 드레곤볼 Z III
- 징기스칸
- 록맨 5
- 3합(삼국지 II,드래곤퀘스트 III, IV)

주식회사 씨 엔 피
서울 성동구 금호동 4가 990-2 (세보 빌딩)
매장 게임하우스
서울 용산구 한강로 2가 152-2 나진 상가
18동 2층 가열 249-250호
TEL : 703-4972/3 FAX : 703-4973

각종게임기 전문유통점

천지상사

천지상사 바로 현명한 "선택"입니다

게임기 "전문점" 및 "겸업"을 하시고자
할 경우 친절한 상담을 해드립니다.
(출장 상담 가능)

3보 통신판매실시

보다 다양한 품목으로
보다 저렴하게
보다 신속하게

어린이 여러분 곁으로 갑니다.

월동 준비!!!
엄마는 가락시장
나는 천지상사!!!

영업사원 ○○명 모집
훼미리 기종 100% A/S 전문

「게임천지 가족란」

■일동점 : 33-6534
■구리점 : 62-0902
■포천점 : (종화 게임천지)32-3491
■청주점 : (억불상사)53-8310
■울산점 : (영선오락기)33-8185
■양천점 : (한보사)602-7174

게임챔프

게임챔프는 일본 소프트뱅크사의 격주간지 「더 슈퍼패미컴」, 「비프 메가드라이브」와 기사특약을 맺고 있으므로 본지와 제휴지의 내용 및 사진을 허락없이 무단 전재 및 사용할 수 없습니다.

1993년. 1월호

목차

새벽 2시 30분.
게임챔프는 애독자 여러분을 생각하며 전기값을 아끼지 않습니다.

스페셜 기획 게임디자이너가 되는 길

가정용 게임기 문화를 선도하는 다우정보시스템

將軍의 아들

● 삼성 겜보이용 (4메가) : 권장소비자가격 : ₩27,000
● 패밀리용(5메가) : 권장소비자가격 : ₩30,000

dau 서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩 6층

가정용 게임기 문화를 선도하는 다우정보시스템

수출용

FANTA STICK

- 수퍼 컴보이용 조이스틱
  권장소비자가격 : ₩ 30, 000

- 수퍼 겜보이용 조이스틱
  권장소비자가격 : ₩ 25, 000

Best Seller

아기공룡 둘리
- 재믹스
- 겜보이(알라딘보이)
- 패밀리용

Beestone
- 재믹스
- 겜보이(알라딘보이)
- 패밀리용

신제품

- 수퍼 컴보이용 조이패드
  Turbo/Slow 기능 내장

- 수퍼 컴보이용
  스테레오 A/V케이블

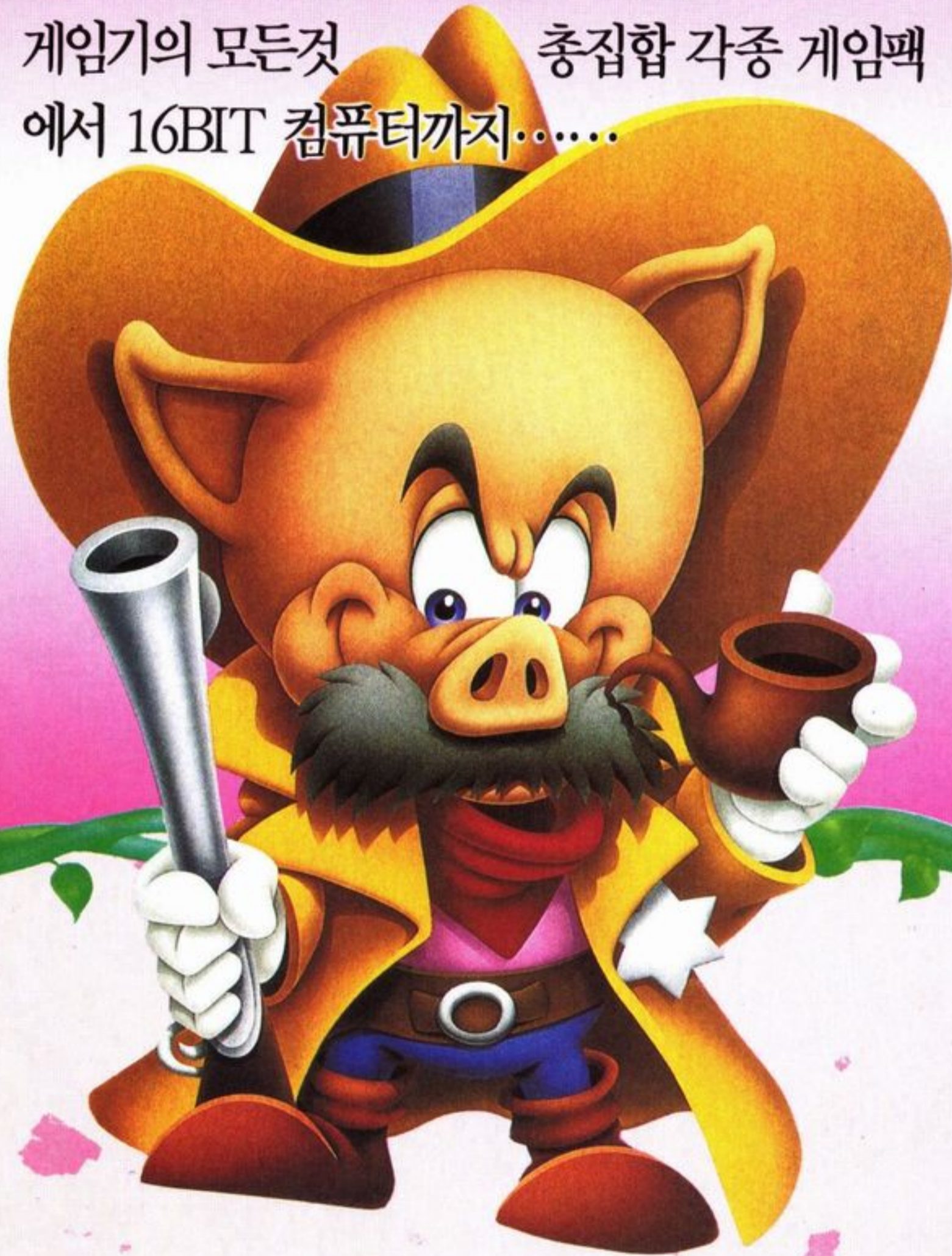
- 수퍼 컴보이용
  확장케이블

DaU 서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩 6층
(주)다우정보시스템 전화 : (02)563-8500 팩시밀리 : (02)563-9802

부산 게임총판전문
코리아시스템

부산·경남 게임기 및 롬팩 전문도매

게임총판

게임기의 모든것 총집합 각종 게임팩
에서 16BIT 컴퓨터까지……

최상의 제품을 가장 안정된 가격과 신용을 근본으로 성장하고 있는 코리아시스템과 시작하세요.

취급품목	
재믹스롬팩 및 합팩	재믹스 전용스틱, 겜보이 전용스틱
겜보이롬팩 및 합팩	겜보이·재믹스 겸용스틱
훼밀리팩 합일팩	훼밀리스틱, 각종 무선스틱
컴보이롬팩 및 합팩	컴보이 조이스틱
수퍼겜보이 신팩	광선총 기타 전 게임기 및 주변기기

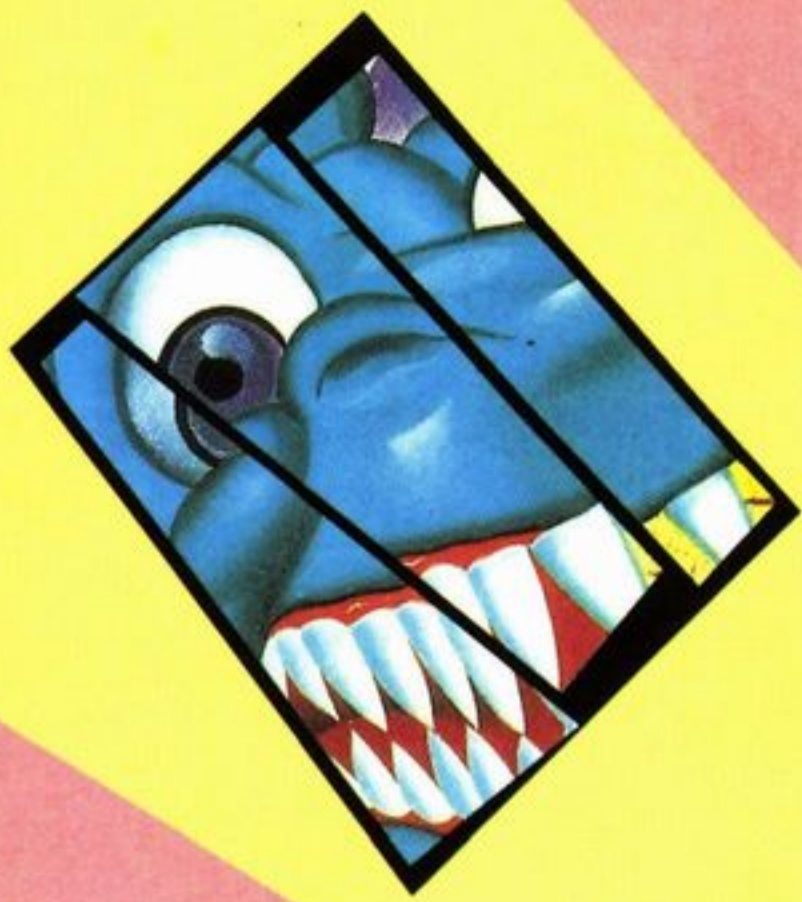
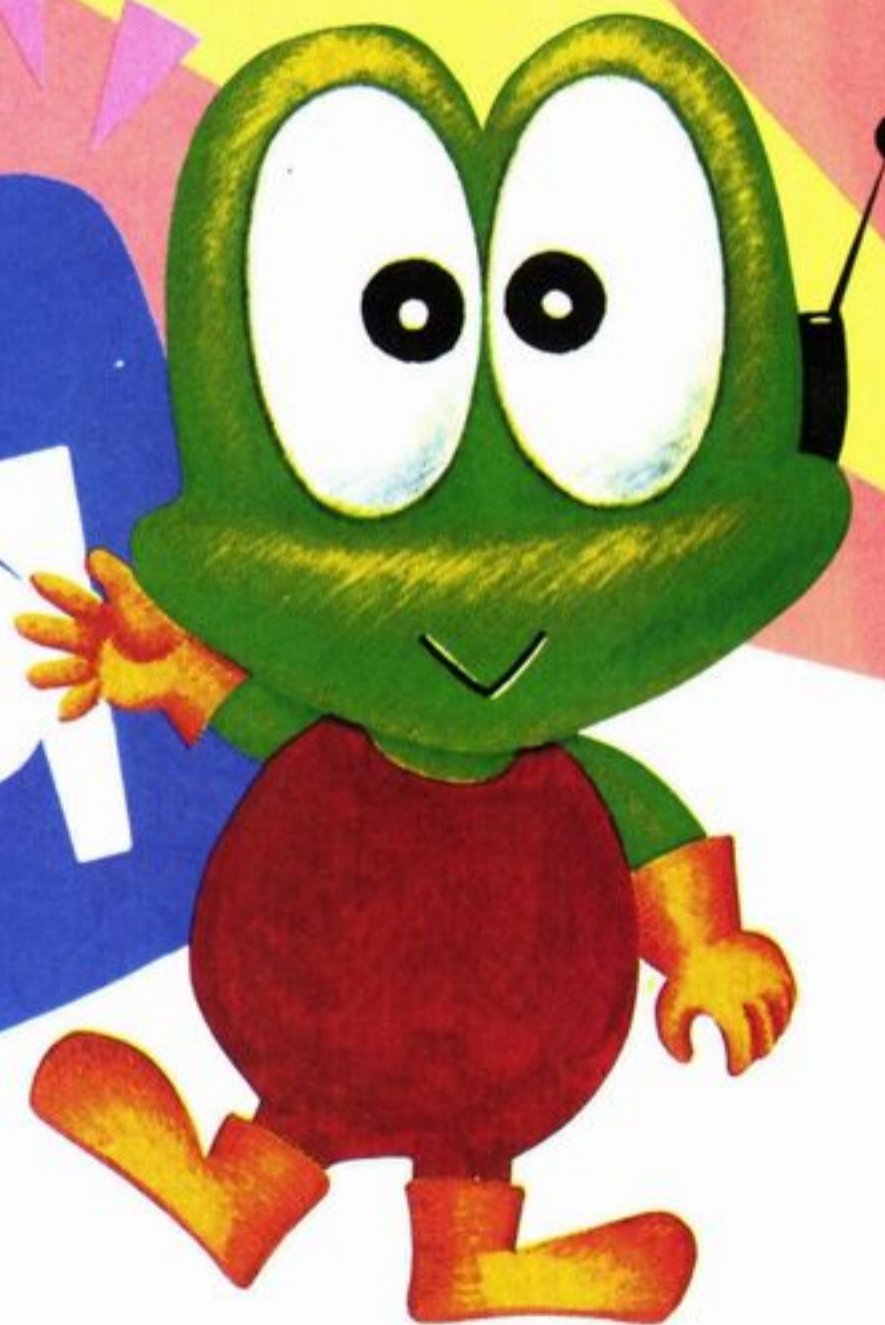
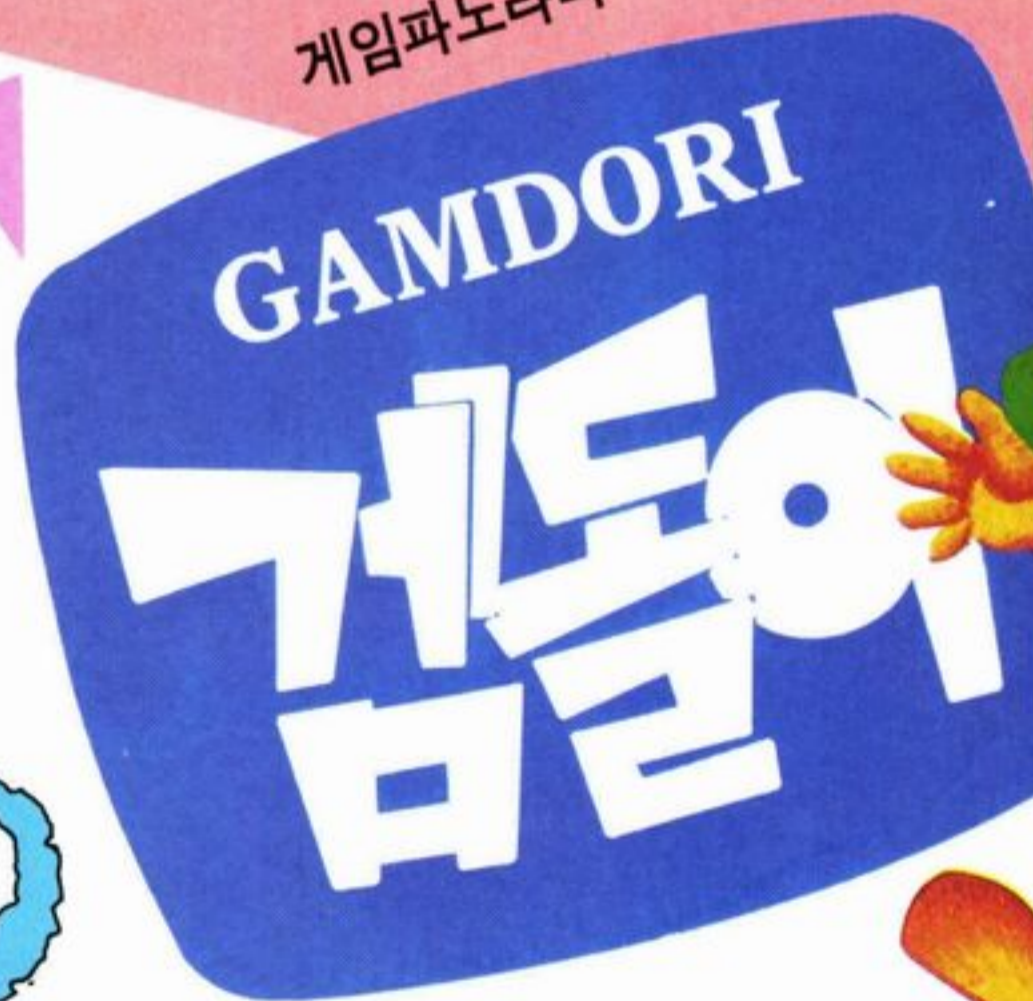
개업·겸업전문상담
■각 가전대리점 ■신규사업자
■문방구점
■주소 : 부산시 동래구 명륜동 533 – 230 율곡컴퓨터 도매상가 114호
■전화 : (051) 556 – 2722·2723

겜돌이와함께 여행을 떠나자。

각종게임기·롬팩 종합백화점。
신규매장·자매점모집。
신속 정확한 통신판매실시。
꾸준한 공급으로 최신종 롬팩 다량입하。

게임파노라마

GAMDORI

겜돌이

협력점
전국 통신판매 전문
TEL.(051)623-4380

보수동 게임랜드
T · 255-9220
게임랜드 / → 대청로 / 국제시장

협력점 구서동S/FⅡ
T · 514-1039
S/FⅡ / 선경3차APT / → 범어사 / 두실지하철역 → 울산

부산태원상사 겜돌이
부전시장 / 병무청 / 부산 태원상가 / 서면 / 부전 지하철역

협력점용호동 게임왕국
T · 623-4971
부산은행 / 농협 / 우체국 / 게임왕국

협력점 수정동 게임랜드
T · 441-8599
게임랜드 / 수정시장 / 수정국민학교

부산 정컴퓨터
T·(051)555-7333
명륜전철역 / 서면 → / 정컴퓨터 / 삼익 APT / 유락여중 / 동래온천장

김해 게임랜드
T · (0525)35-5377
합정국민학교 / → 시장통 / 왕능 공원 / 게임랜드 / 부산 / 김해 백화점

우체국 600726-0033071
농 협 935-02-153015
예금주 : 유보숙

부산태원

TEL.(051)805-8968.816-0640 FAX.(051)816-
부산시 부산진구 부전1동 52번지(창선빌딩203호)

大챔프 정보국

매장 대구 게임랜드, 용산 전자상가 진출 -꾸러기 용산점-

대구, 경북지역에서 확고한 게임 전문매장의 이미지를 구축한 대구 게임랜드가 최근 용산 전자상가내 나진상가 13동 나열 103호에 15평 규모의 게임전문매장(상호명: 꾸러기)을 열고, 본격적으로 서울 및 수도권 게임 매니아들을 만난다. IBM PC 뿐만 아니라 모든 기종의 게임기 및 게임팩을 취급하며 특히 고기능 게임팩의 원할한 공급을 특징으로 한다. 또한 앞으로 모든 게임 관련물품에 바코드를 부착, 가격의 정찰제 판매를 통한 고객과의 신뢰성을 도모코자 한다. 그리고 서울 및 각 지방의 신규 개업 또는 겸업을 도와주는 획기적인 시스템도 갖추고 있다고 한다.

정문앞에 다정한 꾸러기 사장님의 늠름한 모습

유통 드래곤퀘스트 V, 고가격으로 판매 고전

일본에서는 발매되기 전부터 예약 매진사태까지 벌어졌던 드래곤퀘스트가 국내에서 예상외로 판매가 부진, 그동안 물건을 잔뜩 쌓아놓고 기다렸던 게임매장 관계자들을 실망시켰다. 물량을 확보하기 위해 매장간의 치열한 신경전까지 벌였던 게임팩이 막상 뚜껑을 열고 보니, 의외의 결과로 나타난 것이다. 그 원인을 살펴보면 가격적인 면에서 게임 매니아들이 감당하기에는 비싸다는 점과 롤플레잉 게임의 특성상 일본어 자막이 대부분인 점 또한 일본어를 잘알지 못하는 게임 매니아의 구입을 망설이는 요인으로 지적됐다.

드래곤퀘스트!
과연 가격이 문제인가?
게임 난이도가 문제인가?

매장 MSX 랜드, 게임 유통으로 상호 변경

상호를 가끔씩은 바꿀 필요가 있다고 역설(?)

나진상가 19동 2F에 위치한 MSX랜드(사장 : 박찬구)가 최근 상호명을 게임유통으로 바꾸었다.

그동안 MSX랜드는 서울 및 지방에 많은 도,소매상 및 고객을 확보한바, 상호명 변경에 따른 혼동을 극소화하기 위해 고심. 그러나 MSX랜드가 얼핏 게임기 기종이 연상되는 소극적 게임매장 이미지를 내포할 수 있으므로 상호명을 바꿀 수 밖에 없었다고 한다.
그러나 게임유통으로 상호명을 정한후, 그러한 우려는 어느정도 해소.
주변의 많은 고객들로 부터 문의 전화와 상호명 변경에 따른 재인식의 효과가 있었다고 한다(?).

매장 슈퍼게임, 겜보이 60합 시판

최근 나진상가 19동 3층 302호에 위치한 슈퍼게임(대표 : 최봉준)에서는 가장 인기있는 겜보이 게임만을 모아서 만든 겜보이 60합 게임을 제작, 시판에 나섰다. 전국에 10,000여개 정도의 게임팩을 보급할 예정인데, 벌써부터 주문이 쇄도하고 있어, 겜보이 게임에 대한 폭넓은 분포를 실감한다고. 올 2월 영업을 시작한 슈퍼게임은 삼성 총판으로서 게임기 전품목을 도,소매하는데, 특히 신규개업이나 매장확장을 원하는 분들에게는 최적의 조건으로 공급을 약속한다고 한다.

벌써부터 주문이 쇄도, 눈코뜰새없이 바쁜 시간을 보내고 있는 최봉준 사장

매장 포스트(POST), 전국적인 통신판매 성황

관광버스터미널 3층에 위치한 포스트 1호점

게임 전문양판점 포스트(POST)에서는 전국적인 통신판매 제도를 정착, 성황 중에 있다. 각종 게임기 및 게임 관련물품을 취급하는 포스트는 물품의 다양성에 있어서도 최고를 자랑하는데, 전국 어느 곳에서나 전화로 물품구입을 원할 경우, 며칠 후 최상의 상품을 값싸고 신속하게 전달받을 수 있다. 원하는 물품을 전화로 알아본 후 신청하고, 은행에 입금하면 된다. 물론 발송비는 포스트에서 부담하고, 회원들에 대한 특전이 많은 포스트 회원에 자동 가입된다. 한편 신종 게임에 대한 예약도 가능하고, 예약구입시 10% 할인도 받을 수 있다.

■ 통신판매전용
TEL : 704－1573
FAX : 792－9110

■ 주소 : 서울시 용산구 한강로 3가 관광터미널 모모통신 회원 카드 301호

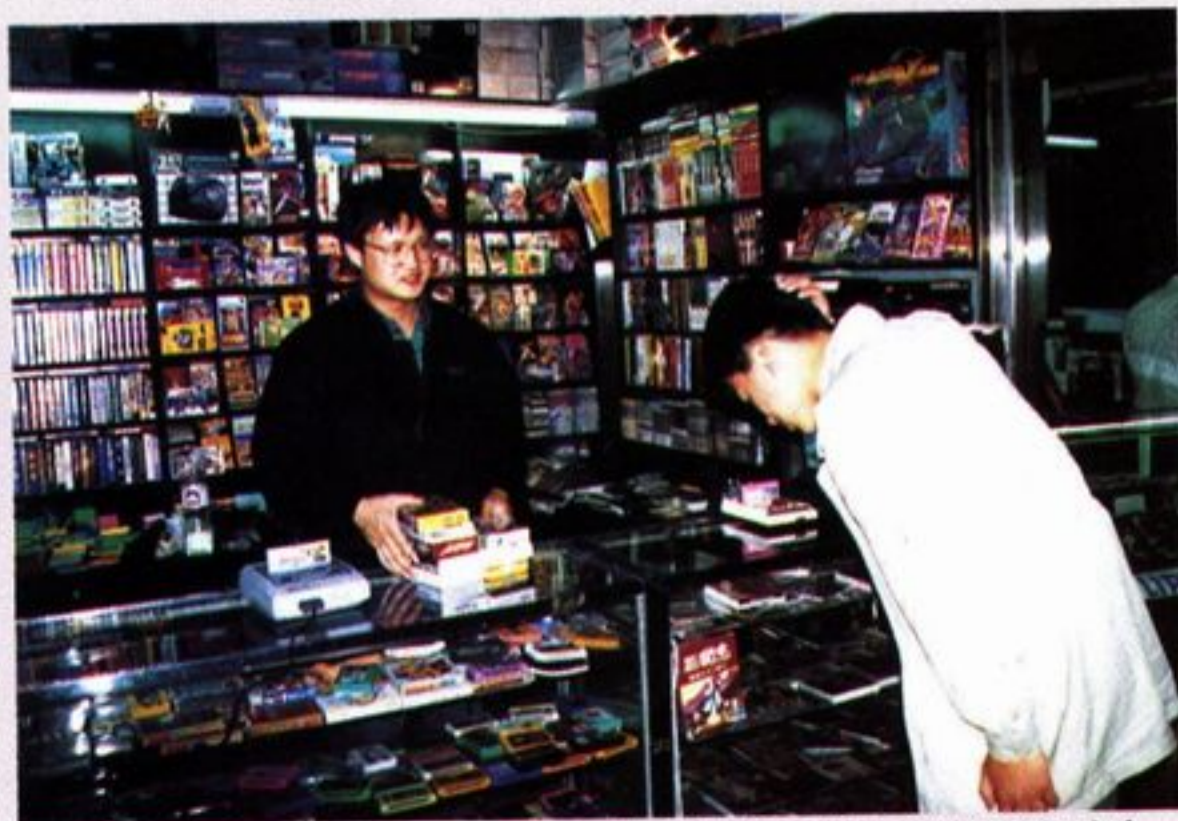
매장 아도니스상사, 선인상가 21동으로 매장 이전

국내 게임산업 초창기 어려운 여건하에서도 애플 컴퓨터용 아도니스 조이스틱을 제작, 시장에 공급했던 아도니스 상사가 용산 선인상가 21동으로 매장을 옮기고, 또다른 국산 제품을 개발, 판매에 나섰다. 패밀리용 게임기 게임솔져 007, 게임기용 총 솔져 건, 조이스틱 보라매 5형제의 제품인데, 솔져 007은 패밀리, 컴보이, 겜보이 전용의 3가지 품목. 보라매 5형제는 전 기종 품목의 조이스틱이 있다.

아도니스 상사의 대표적 상품 아도니스 조이스틱

매장 게임아카데미, 연일 유명세

용산전자상가내 관광버스터미널 2층 56호(구름다리 입구에 위치)에 자리한 게임아카데미(사장 : 김종민)는 신종 CD 게임및 슈퍼패미콤 게임팩을 신속하게 입수, 저렴한 가격으로 시판하여 많은 게임 매니아들의 발길이 끊이지 않고 있는데, 특히 겨울방학을 맞는 초중고생들에게 매장 오픈 1주년 기념과 그동안의 성원에 보답코자 모든 게임 관련물품을 실거래 가격에서 15% 할인해서 시판한다고 한다. 한편 게임 아카데미의 사장님이 게임챔프 창간호 스페셜 기획 게임매니아 행동패턴에서"안 사기만 해봐라."로 출현, 본의아니게 유명세를 치르고 있는데, 이를 확인하기 위해 찾아오는 게임챔프 애독자들은 의외로 다정다감한 이웃집 형님같은 모습에 경악을 금치못하고 있다.

♠ 할인기간 : 1992. 12. 10 부터 1992. 12. 31

뛰어난 매장 꾸밈과 수북히 쌓인 게임관련 물품은 게임아카데미의 자랑

기업 (주)코스모테크, 해외시장 진출 본격

휴대가 편하고 정리와 보관이 간편한 게임엔진 가방이 있다.

8BIT 패밀리 게임기 게임엔진

(주)코스모테크는 자사의 8BIT 패밀리 게임기 게임엔진에 대한 해외시장진출에 박차를 가하고 있다. 1992년 6월부터 남미의 코스타리카, 멕시코, 페루에 국내에서는 최초로 국산 게임기(게임엔진)를 수출하는 쾌거를 이룩, 11월에는 중국에까지 진출이 이루어졌고, 12월에는 유럽의 네덜란드에 우리상표를 부착한 게임기의 보급을 눈앞에 두고 있다. 물론 수량은 각 나라마다 500－1,000여대 정도에 머물고 있지만, 내년부터 본격적으로 이루어지는 수출물량에 대비, 가시적인 홍보효과와 국산 게임기의 이미지를 한 단계 높이는 차원에서 이번 시장진출은 성공적으로 평가된다.

서적 대신서적, 일본 게임 전문지 판매 급증

최근 용산 및 청계천에서「더 슈퍼패미컴」,「비프 메가드라이브」등의 일본 게임 전문지를 찾는 사람이 많아졌다. 일본 게임 전문지의 판매량은 지난해 겨울부터 급격히 증가하기 시작, 현재 용산전자 상가내 나진상가 19동에 위치한 대신서적의 경우지만 국내 게임 전문지의 판매량을 훨씬 상회하고 있다. 국내 게임 전문지는 한 종류당 한달 평균 10권 정도 판매되고 있는 반면, 더 슈퍼패미컴은 150권 정도 판매되는 호황을 누리고 있다.

여러종류의 일본 게임 전문지

스파트 뉴스 삼성전자, 새로운 변신(?)

서울 강남구 삼성동 170번지 대윤빌딩 삼성컴퓨터 건물. 2층에 게임기 사업팀이 있다.

최근 삼성전자에서 작은 움직임이 일고 있어 귀추가 주목. 믿을만한 소식통에 의하면 삼성전자의 변신이 예상되는 징후가 곳곳에서 엿보이는데, 그 실현 가능성은 아직 미지수이다. 예를들면 세가사와의 협의를 통한 타기종 게임기의 취급, 세가사의 일반 오락실 게임의 국내 보급 검토 등의 소문이 무성하다.

한편 세가사는 삼성의 반도체를 대량으로 구입하는 등 삼성전자와 세가사와의 관계는 유독 친밀하다고 알려져 있고, 이에따른 새로운 변신의 가능성 여부는 관련업계 관계자들의 커다란 흥미를 불러모으고 있다.

시스템 미국판 소프트웨어도 슈퍼패미컴에서 놀 수 있다

슈퍼 NES 소프트웨어라면 크게 미국판과 유럽판으로 나눌 수 있다. 미국에서 판매되고 있는 슈퍼패미컴은 모양이 전혀 다르지만 팩은 국내 슈퍼패미컴에서도 호환이 가능하다. 그러나 유럽판 소프트웨어와는 호환이 불가능하니 주의할 것.

그것은 해적 소프트웨어를 방지하기 위한 장치가 장착되어 있기 때문이다.

액션 리플레이를 사용하면 유럽판 소프트웨어를 사용할 수 있으나 국내에는 수입되기 힘들 듯

왼쪽은 유럽에서 판매되는 슈퍼패미컴. 텔리비전 화면방식이 틀려 일본과 국내에서는 사용할 수 없다. 오른 쪽은 호환이 가능한 미국판 슈퍼패미컴

개발사 메가CD 긴급 정보

화이널화이트 CD의 개발 장면

메가 CD의 발매가 1주년이 되는 기념으로 희귀한 CD포함 메가CD 본체가 일본에서 한정 발매되었다.

위의 사진이 CD가 포함된 '세가 클래식 아케이드 콜렉션'이다. 여기에는 과거의 메가드라이브 명작 '더 슈퍼 인(忍)', '골덴 엑스', '베어너클', '컬럼스'의 4개가 하나의 CD에 수록되어 있다. 사실상 염가판이라고 말할 수 있는 한정 판매는 11월 20일이었다.

다음은 '화이널화이트CD' 소식으로, 걱정했던 2인 동시 플레이가 가능하게 되었고 현재 약 60%가 완성되었으며 발매는 내년 2월경으로 잡고 있다.

오래전부터 세간의 주목을 받아왔던 CD포함 메가 본체가 드디어 한정 발매되었다

또 제작을 시작했다는 발표이후 정보가 전혀 없어 팬의 궁금증을 불러 일으켰던 타이토사의 '닌자 워리어즈'와 '나이트 스트라이커'는 현재 40%의 완성단계에 거치고 있다고 전해진다. 혹시 12월 6일 '유성 세가월드쇼'에 선보일지도?

주변기기

세가, 6개 버튼 패드 개발

세가에서 드디어 기다리고 기다리던 메가드라이브 주변기기가 동시에 3종류가 발표되었다.

우선 소문이 무성했던 메가드라이브 마우스(내년 3월 발매 예정, 가격 미정)는 닌텐도와 같은 단순한 마우스 기능뿐만 아니라 트랙볼로서도 사용할 수 있는 것이다. 세가, 팔콤 등의 PC이식 소프트웨어와 스위치 등의 ADV에 지원될 예정으로 상당한 매력을 가질 전망이다.

또 많은 사람이 동시에 플레이가 가능한 '멀티 어댑터'(발매일, 가격 미정)는 컨트롤러의 셀렉트로서 사용할 수 있다고 한다.

역시 가장 주목되는 것은 6개의 버튼패드인 '화이팅패드 6B'(발매일, 가격 미정). 종래의 패드에 X, Y, Z 버튼과 모드 키를 첨부한 것으로 현시점에서는 격투 액션 게임 리얼 화이터가 지원될 예정이지만 앞으로는 오리지널 소프트를 점점 준비할 전망이다.

6개의 버튼 패드로 지원될 수 있는 소프트웨어가 어떤 것인지 주목된다

마우스와 트랙볼이 겸용으로 사용된다

빅콤, 세가, SNK 등과 함께 '92컴퓨터 영상축전 참가!

국내 최초로 일본 유수 아케이드 게임기 개발업체 SNK, SEGA, T-AITO가 빅컴과 함께 한국에서 열리는 대규모 전시회에 참가한다. 한국종합무역전시관(KOEX)에서 12월 24일부터 12월 28일까지 열리는 '92컴퓨터영상축전-엔터테인먼트 PART-에 자사의 신개발 게임인 아랑전설II 게임과 레이싱, 우주전쟁 등의 체감기계 게임기를 각사별로 선보일 예정이다. 국내 게임개발업체로는 유일하게 빅컴사가 참여, 내년 봄 완성예정으로 한창 개발에 박차를 가하고 있는 「왕중왕, 60M」게임 데모를 멀티비전을 이용, 소개된다.

TV

비디오 게임을 소개하는 프로 탄생(일본)

일본에서는 10월 4일부터 비디오게임을 소개하는 TV 프로가 생겨났다. 그 이름도 'The Game City'이다. 사회는 이케다씨와 나오미양이 맡고 있다. 관동지방에서는 아사히 TV로 일요일밤 1시부터 볼 수 있다.

오른쪽이 이케다씨. 원래의 직업은 안무가이며 왼쪽이 가수인 나오미양

제2회 방송촬영 현장이다

프로그램 내용은 게임대회, 어뮤즈먼트 스폿 레포트, 화제의 게임공략 등 다양한 편이다. 더우기 슈퍼패미컴에서 친숙한 아일렘, 캡콤, 코나미, 타이토, 반플레스트 등 5개사가 제공하고 있다. 슈퍼패미컴 유저에게는 놓칠 수 없는 프로가 될 것이다.

스파트 뉴스

원더메가도 파워 업, 미디 디코더 카드리지 발표

이미 다양한 기능을 자랑하는 원더메가에도 미디기능을 살릴 수 있는 카드리지가 올해안에 등장한다. 지난 10월초 일본에서 열린 제 41회 오디오 훼어에서 원더미디가 빅터사에서 출품되었다.

이것을 사용하면 음악 데이타가 수록된 CD-ROM을 원더메가에서 재생 미디보드에 접속되는 음원을 자동연주시킬 수 있다. 물론 음색과 템포 등을 자유롭게 변경할 수도 있다.

또 음악에 맞춰 화면에 그래픽 패턴을 표시하는 BGV기능도 등장할 예정이다. 이 카드리지는 리트뮤직에서 이미 100곡 가까이 발표되어 있는 '미디월드'라는 음악 데이타 CD에 지원하고 있다.

"원더메가를 게임 이외에 활용하는 한가지 제안"이라는 이 카드리지는 아직까지 구체적 기능과 가격 등은 알 수 없으나 곧 밝혀질 예정이다.

소프트웨어

화제의 드래곤퀘스트5를 테마로한 보드게임 등장!

슈퍼패미컴용 드래곤퀘스트5의 붐이 채가시기도 전에 이번에는 이 게임을 테마로 보드게임 슬라임 레이스가 11월 14일 등장했다.

이 보드게임은 드래퀘 시리즈의 인기 몬스타인 슬라임을 주인공으로 한 것이다.

게임 스타트시에 어느 슬라임이 1, 2등이 될까를 예상하고 맞추면 배당이 주워지는 게임이다. 진행 카드에 의해 전진해 가기 때문에 플레이어의 임기웅변로 승부가 결정된다. 가격은 2,800엔

대단한 인기를 누릴 것으로 예상되는 보드게임 슬라임 레이스

비디오

드래곤슬레이어에 이은 기대 OVA 이스 천공의 신전이 발매

부서진 신전같은 장소에 뭔가 느낀 리리아

지상과 떨어져 있던 아돌은 이스 이외의 세계를 믿지 않는다

자신의 옷자락으로 흘러내리는 피를 멈추는 리리아. 아돌과 대면

10월 21에 발표된 '드래곤슬레이어 영웅전설'에 이어 킹 레코더의 OVA, '이스 천공의 신전'. 이 OVA 제1권의 발매는 12월 16일, 2권-4권은 1개월마다 발매될 예정이다.

이 이야기에 등장하는 리리아의 목소리는 미쯔이시 고토노씨이며 아돌역은 구사오 쯔요시씨가 담당하고 있다.

가격은 5,800엔(30분 전 4권 시리즈)

책

게임세계의 박사가 되는 책 '게임업계 백서' 발매

게임을 만드는 사람은 과연 어떤 사람일까? 의문을 가지고 있는 사람에게 권장할 만한 책이다.

게임 개발사 사정, 게임업계인이 되는 방법, 게임 제작자의 생활실태 등 세상에 잘 알려지지 않은 부분들도 자세히 기록하고 있다. 현재와 미래의 게임업계를 그린 책이다. 게임업계에 흥미가 있는 사람은 필독서라 할 수 있겠다.
가격은 1,280엔

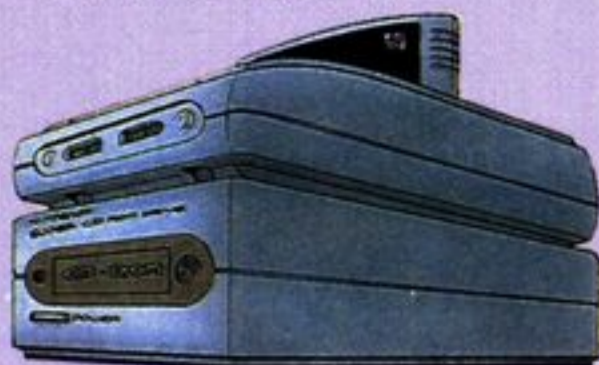
게임업계의 실태가 적혀있는 책. 게임업계에 취직하려는 사람에게는 도움이 될 것이다.

시스템

슈퍼패미컴 CD-ROM 최신 정보

지난 10월 중순 일본의 한 신문에는'닌텐도와 소니가 내년 8월에 슈퍼패미컴 CD-ROM 하드'를'이라는 기사가 실렸다. 사실 그 뉴스의 발신원은 일본의 닌텐도가 아닌 미국의 닌텐도였다.

10월 13일 미국의 닌텐도는 일본의 닌텐도와 소니사가 계약을 했으며 그 내용은 소니가 새로운 게임 하드와 판매를 계획하고 있다는 것이었다. 이것은 곧 슈퍼 NES와 CD-ROM 드라이브를 통합한 것으로 카드리지와 CD 모두 플레이가 가능한 것이다.

결국 닌텐도와 소니의 2가지 게임 시스템은 서로 호환이 가능하며 CD-ROM에는 최신 CD-ROM 포맷을 채택할 예정이다. 어쨌든 내년 8월 발매 예정으로 준비가 시작된 것은 틀림없는 사실.

닌텐도가 발매 예정인 CD-ROM 어댑터와 슈퍼패미컴 완성 예상도

게임지

일본 게임 전문지 '더. 소프트뱅크', 국내 게임시장 기사 실어

더 슈퍼 패미컴지에 실린 한국 게임 관련 소식

일본 게임 전문지 더 슈퍼 패미컴 의 부편집장 오하시씨가 10월 상순, 우리나라 게임시장 동향에 대한 전반적인 내용을 취재해가 자사의 잡지에 기사를 게재했다.

내용은 용산전자상가에 대한 전반적인 취재와 게임업체 소개, 국내 게임 개발사 동향 등 다양하게 구성되었는데 특히 이번에 현대와 닌텐도가 협약에 들어가 슈퍼패미컴이 국내에 공식적으로 판매되는 내용을 관심있게 보도했다.

한편, 국내 게임 개발사인 하이콤과 다우를 방문해 이제는 한국에서도 독자적인 게임 개발에 대한 기대를 표명했다.

해태 슈퍼콤 X-1600 판매 호조

해태 슈퍼콤 X-1600

92년 4월 첫 출시를 시작한 8 BIT 패밀리 게임기 해태 슈퍼콤 X-1600이 판매에 호조를 보이고 있다. 작년 4월 시판된 V-1600기종이 연간 155,000대의 놀라운 판매량을 기록한지 만 1년만에 X-1600기종 역시 42게임 내장과 무선원격조정방식 등의 더욱 보강된 기능과 품질에 힘입어 또다시 패밀리 시장에 커다란 반향을 불러 일으키고 있는 것이다.

해태 슈퍼콤 X-1600의 가장 큰 특징은 10M 이내에서 자유롭게 게임을 즐길 수 있는 무선원격조정방식. 따라서 게임을 즐기는 사람에 따라 눈의 피로도를 줄일 수 있는 적정거리 유지가 가능해졌다. 이 기능은 그동안 가정용 게임기의 가장 큰 문제점 중의 하나인 시력보호 측면에서 일대 혁신이라고 평가된다. 물론 조이패드 2개가 원터치 수납방식의 덮개가 있는 본체 내부에 있어, 2인용 게임이나 조이패드로 게임을 할 때 사용된다.

또한 조이패드 1에 스테레오 헤드폰 단자가 내장되어 있어, 게임중 선이 엉키거나 전파간섭을 받지 않고 생생한 게임음악을 들을 수 있으며, 게임과 TV 변경의 자동화에 따른 TV영상과 음향이 더욱 뚜렷해진 RF자동 스위치를 채택했다. 이밖에도 조이패드 방향버튼에 조종봉을 삽입하도록 제작, 조종봉으로 게임을 할 수 있으며, 전용 전자총 사용도 가능하다.

해태 슈퍼콤 X-1600의 또다른 특징은 국내 자체 개발된 첨단 인체공학적인 수려한 디자인을 갖추었다는 것이다.

한편 1992년 6월 18일 국내 제작된 가정용 게임기에서는 최초로 산업디자인포장개발원에서 심사한 우수디자인상품으로 선정, 등록됐다.

해태 슈퍼콤 X-1600에 1급부터 4급까지 42게임 내장

합(合)게임에는 보통 표시되어 있는 게임이 전부 들어있지 않지만 (예: 60합 → 49개의 게임 밖에 들어있지 않음), 해태 슈퍼콤 X-1600에 내장된 42개의 게임은 모두 처음부터 끝까지 완벽한 게임 줄거리를 갖는다.

○ 혼자서 즐기는 게임
○ 둘이서 번갈아 가면서 즐기는 게임 (1인용)
● 둘이서 동시에 즐길는 게임 (2인용)

급	게임
1급	○팩맨 ○갤러그 ○딕덕 ●어반 챔피언 ○프론트 라인 ○밀크 앤 너츠 ○뽀빠이 ●벌룬 파이트 ●조우스트 ○익사이트 바이크
2급	○핀볼 ○●동키콘 쥬니어 ○마리오 부로스 ○써커스 사블리에 ○마피 ○밀리페드 ○아라비안 ●테니스 ○펭귄어드벤처 ○멕크로스
3급	●야구 ○루너볼 ○책크팝 ○로드런너 ○쿵후 ●닌자 로드파이터 F1-레이스 ○엑스리온 ○컴베트 ○포메이션-Z
4급	○슈퍼마리오 ○비-윙스 ●트윈비 ○1942 ○범버맨 ●오셀로 ○스타포스 ○마종4 ○로드런너 ●빙벽등반 ●베틀시티

소비자 보호센터 운영

서울시 영등포구 양평동 5가 86에 위치한 해태제과(주) 건물. 우측건물 3층에 어린이 문화 사업부 가 위치

1989년 설립된 해태제과의 어린이 문화 사업부는 판매, 개발, 관리 부문으로 조직을 구성, 가정용 게임기 사업에 타 기업과는 다른 독특한 A/S(아프터서비스)망을 구축했다. 인간존중의 경영, 최고의 제품과 서비스제공의 경영방침이 말해주듯, 어린이 문화 사업부는 가정용 게임기를 가전사업이 아닌, 어린이들이 항상 즐기는 완구차원의 어린이 문화 사업이라는 인식아래, 펼히 수반되는 가정용 게임기에 대한 소비자들의 A/S를 24시간이내로 처리함을 원칙으로 한다. 이에따라 A/S 처리시 유상(규정된 돈을 주고 A/S를 받는다), 무상(A/S를 무료로 받는다)의 규정을 엄격히 따르지 않는 등 소비자 보호센터 운영에 최선을 다하고 있다.

(문의 : 678-5058)

시스템

메가 CD로 음악을 감상하자!

메가드라이브와 메가CD를 더욱 활용할 수 있는 옵션인 메가CD 가라오케가 11월 18일 발표되었다.

원더메가(디지탈 에코와 키 컨트롤 등)와 기본기능은 같지만 보다 큰 파워업이 예상된다. 마이크와 케이블 포함 19,800엔

알라딘 보이 TV 출현

11월 1일 부터 삼성전자의 게임기 광고가 TV에 등장하고 있다. 배경은 소닉Ⅱ가 깔리고, 새로운 심볼인 알라딘 보이가 잠깐 출현하여 약 7-8초간 방영되는데, 현재 TV에서 타 회사의 게임기 광고가 없는 상태에서 눈요기감으로 볼 만하다.

방송채널	방송프로명	방영일	방영시간
MBC-TV	비틀쥬스	일요일	아침 8:15-9:05
KBS2-TV	만화동산	일요일	아침 8:10-9:00
SBS-TV	007 제임스 본드 2세	목·금	저녁 5:40-6:10

SBS-TV에서 광고로 등장한 알라딘 보이

바람돌이 소닉 Ⅱ 전기종 동시발매

전작 바람돌이 소닉의 열기가 채 식기도 전에 지난 11월 21일 소닉 게임 제 2탄 바람돌이 소닉Ⅱ(8M, 액션)가 발매됐다. 수퍼알라딘보이(16BIT)는 물론 알라딘보이(8BIT), 핸디알라딘보이(휴대용)에도 이식, 발매가 되었는데, 전작에 비해 용량이 두 배가 늘어나 더욱 박진감 있고, 스릴감 넘치는 게임으로 평가된다. 전작에는 없었던 소닉의 짝궁도 등장하고, 두가지 모드의 게임진행, 새로운 테크닉의 등장과 풍부해진 게임내용 등이 보강되었다. 2인 동시 플레이 게임이다.

11월 21일 소닉Ⅱ가 전세계 동시발매 됐다

동시발매 게임 소프트웨어 발표

삼성전자 게임기 사업부는 92년 12월부터 내년 초순까지 일본 현지와 동시발매되는 게임 소프트웨어를 발표했다.

■ 발매일이 연기된 게임 소프트웨어

닌자외전(8M, 액션) : 92. 11. 20 → 발매일 미정
슈퍼시노비 Ⅱ(8M, 액션) : 92. 12. 11 → 93. 3월
마징사가(8M, 액션) : 92. 12. 18 → 93. 2월 말

☞ 삼성전자의 사정에 의해 발매 소프트웨어 및 발매일이 변경될 수도 있습니다.

게임명	발매일	용량	장르
램파트	92.12. 4	4M	시뮬레이션
R.B.I.4 야구	92.12.18	8M	스포츠
미키와 도날드	92.12.18	8M	액션
T.M.N.T 닌자거북이	92.12.25	8M	액션
베어너클 Ⅱ	93. 1.14	16M	액션

「레밍스」 수퍼알라딘보이에 등장

IBM PC게임 레밍스가 수퍼알라딘보이용으로 컨버전, 발매됐다.

영국에서 최초로 개발되어 IBM PC게임에서 일대 돌풍을 일으켰던 퍼즐식 게임 레밍스가 지난 11월 수퍼알라딘보이에 등장했다. 이 게임은 IBM PC게임과 비슷한 형식으로 진행되며, 2인 대결모드가 추가되어 두 사람이 동시에 대결도 할 수 있다. 무한한 스테이지(약 180 스테이지)에서 각 레밍스들에게 능력을 부여, 제한시간내에 일정수 이상의 레밍스들을 안전지대의 출구루 무사히 내보내는 것이 이 게임의 목적. 이 게임은 기존의 단순히 게임을 즐기는 차원을 넘어서 지능개발형태의 퍼즐식 게임이므로 흥미를 끈다.

BEST FACE

게임한국 꿈꾸는 「다우함정」의 지휘관

글 김두원 기자

이정호

1967년 5월 21일 출생, 만26세.
경기도 고양군 출신.
게임소프트웨어 개발에
현재 다우정보시스템 개발실
GARTIST부 팀장.

다우정보시스템.

「아기공룡 둘리」를 국내에 보급, 순수 국산 게임소프트웨어의 차원을 한단계 높인 곳. 그리고 우리 것에 대한 자긍심을 심어줄 수 있는 게임 소프트웨어 「장군의 아들」을 곧 시판 준비 중에 있는 곳.

다우의 게임 소프트웨어 개발실에 들어서면 유독 바쁜 움직임의 한 사람을 만날 수 있다. GARTIST(게임아티스트) 부 이정호 팀장(만 26세)!

도곡국, 신천중을 거쳐 한양공고 전기과에 입학한 그는 중2 때 처음 컴퓨터를 접한 후, 고3 때 컴퓨터 잡지의 소프트웨어 공모전에서 대상을 차지할 정도의 실력파. 청계천과 가까운 지리적 여건의 고등학교 시절 당시 그 곳에 매일 또다른 등교를 했던 열성파. 또한 그 곳에서 자연스럽게 만났던 5-6명의 동지(같은 뜻을 가진 사람)들과 코펜(KOPEN-KOREA PERSONAL COMPUTER)클럽을 결성, 대림상가내 매장을 얻고 그 시절 유행했던 청소년 오락기(APPLE COMPUTER)에 들어가는 디스켓 게임을 롬팩화 하는데 성공, 짭짭할 수입을 올렸던 노력파이기도 하다.

그러나 그가 진가를 발휘하기 시작한 것은 1989년 3월, 군 복무를 마치고 부터이다. 토피아 개발실에 입사한 그는 기획 및 프로그래밍을 혼자서 3개월만에 국내 최초의 IBM PC게임 풍류협객(1장)을 발표한 것이다. 물론 아프로만의 왕가의 계곡(1장)이 먼저 완성되었지만 MSX용 게임을 컨버전한 것에 불과하기 때문에 무의미하다는 평판도 있다.

토피아를 그만두고 당시 사설 BBS인 BYTE에 가입, 컴퓨터 및 게임에 대한 의견을 여러 사람들과 나누기도 했으며, 간간히 게임 프로그램을 제작, 업계에 내놓기도 했다.

낚시, 여행이 취미지만 즐길 시간이 없고, 프로그래밍하는 특기만 살린다는 그는 「장군의 아들」 완성 후 받은 4일간의 황금휴가를 '감기'때문에 집에서만 보냈다고 푸념했다. 직접 겪는 개발현장에서 우리나라 게임 소프트웨어 개발의 한계성을 느끼곤 했다는데, 개발장비의 보강과 게임문화의 폭넓은 저변확대가 이루어져야 한다는 신념을 갖고 있다. 한예로 일본의 경우 게임 캐릭터가 사회 여러문화에 골고루 확산, 전반적인 게임개발의 촉진제 역할을 한다는 것이다.

테트리스 열풍이 몰아치던 1990년 11월, 작지만 의식있는 한 업체 「다우 정보」라는 게임 소프트웨어 개발실에 입사했던 그는 불과 2년도 채 안돼 「장군의 아들」(패밀리용, 5M, 대전형 액션게임)게임의 기획, 시나리오 작성 및 프로그래밍등 개발의 전반적인 역할을 해냈다.

키 175Cm, 몸무게 65Kg, 김치찌개를 좋아하는 토종 한국인 이정호 팀장. 국산게임개발의 구축함 다우정보시스템으로의 승선(배를 탐)은 국내 게임역사에 뚜렷한 한 획을 그릴 필연적인 만남이라 생각된다.

다음 프로젝트(계획)를 위해 최선을 다해 연구하고, 분주히 움직이는 이정호 팀장. 그는 게임한국을 위해 반드시 필요한 이 땅의 베스트 맨중의 한명이다. BEST FACE!

♥ 연락처 「다우정보시스템」 ♥

주소 : 서울시 강남구 역삼동 707-7번지
☎ : 563-8500

미니정보

(어느 게임 매니아 가방)

열려라 가방!

①수첩→게임매장 전화번호도 깨알같이 적혀있겠지.
②책→교과서 및 참고서. 그럼 그래야지. 학생의 임무는 공부!
③사전→일본어 사전. 제2외국어로 일본어도 배우나?
④일본어 저널→누가보면 대학생 가방인줄 알겠다.
⑤슈퍼 패미컴 게임팩→슈퍼 패미컴을 즐기고 있구나.
⑥메가드라이브 게임팩 및 메가CD→어? 메가드라이브도.
⑦비디오(?),비디오(!)→휴~ 일본게임 비디오 및 게임을 진행하다가 녹화해놓은 비디오들이군.
⑧손톱깍기→남자들은 손톱이 예뻐야 한데나. 게임하기전 손톱 손질은 필수라고?
⑨도장→ 원고료 받기위해서 필요하다나?
⑩녹음기→ 음악청취 및 회화공부에 빼놓을 수 없겠지. 뭐? 게임음악을 듣기위함이라고!
⑪충전기→근검절약은 남의 집 전기사용에서부터(?)

국내

히트게임차트

매장인기순위

순위	게임	기종	장르	제작사	발매일	가격
1	소닉 Ⅱ	수퍼알라딘보이	액션	세가	11월 21 (동시발매)	6,800엔
2	드레곤퀘스트 Ⅴ	슈퍼컴보이	롤플레잉	에닉스	9월 27일	9,800엔
3	코스믹 환타지 Ⅲ	피씨엔진 CD	롤플레잉	레이저소프트	9월 25일	7,600엔
4	드레곤볼Z Ⅲ	패밀리	롤플레잉	반다이	8월 7일	7,800엔
5	썬더포스 Ⅳ	수퍼알라딘보이	슈팅	테크노소프트	7월 24일	8,800엔

* 동시발매라는 것이 대단히 재미있는 것이다. 기존에 일본 팩들을 보다더 싼값에 구입할 수 있게 되었으니 말이다. 그래서 그런지 소닉의 인기가 대단하다. 2인용이라서 인기도 2배 !

구매 희망 순위

순위	게임	기종	장르	제작사	발매일	가격
1	화이널 환타지 Ⅴ	슈퍼컴보이	롤플레잉	스퀘어	12월 6일	9,800엔
2	록맨 Ⅴ	패밀리	액션	캡콘	12월 4일	7,800엔
3	미키의 어드벤처	슈퍼컴보이	액션	캡콘	11월 20일	8,500엔
4	중장기병 발켄	슈퍼컴보이	액션	메사이아	12월 18일	8,800엔
5	수퍼 슈활츠실트	피씨엔진	시나리오 시뮬레이션	코가도	12월 4일	7,800엔

* 용돈을 열심히 모으는 중인가요? 바로 12월 6일 화이널 환타지가 발매되는 날입니다. 값싸며 영문판이면 더욱좋을 텐데 말이죠.
비공식적인 정보이긴 합니다만 현대가 조기에 국내 게임팩 공급을 서두르고 있다는 기쁜 소식.

기종별 게임차트

* 평가기준은 본지 마리오 클럽팀 100명에 의해 평가된 점수로써 게임공략과 평가에 관심있는 분들을 대상으로 한것 이다.(평가점수 1점은 1명에 해당된다.)

슈퍼컴보이(수퍼패미컴)

순위	제 목	장 르	용량	평가점수
1	드레곤퀘스트 V	롤플레잉	12M	19
2	마리오카트	레이스	4M	16
3	스트리트화이터 II	액션	16M	14
4	코스모 갱 더 비디오	슈팅	8M	13
5	드레곤볼Z	롤플레잉	8M	11
6	화이널 환타지 IV	롤플레잉	8M	10
7	진. 여신전생	롤플레잉	8M	8
8	액슬레이	슈팅	8M	5
9	파라디우스	슈팅	8M	3
10	대전략 익스퍼트	시뮬레이션	8M	1

* 진, 여신전생이 발매된지 얼마되지않아 갑자기 인기가 급상승해 버렸다. 역시 매니아 들은 게임을 즐길 줄 아는 것같다. 반면에 일반유저들은 조금 어려워서 더이상은 순위가 올라가지 않을 것으로 보인다.

메가드라이브(수퍼알라딘보이)+메가 CD

순위	제 목	장 르	용량	평가점수
1	소닉 II	액션	8M	23
2	썬더포스 IV	슈팅	4M	17
3	랜드스토커	액션+RPG	16M	15
4	랑그릿사	RPG+시뮬레이션	4M	12
5	크라잉	슈팅	8M	10
6	썬더스톰 FX	슈팅	CD	8
7	블랙홀 어설트	액션	CD	7
8	수라의 문	시뮬레이션	4M	4
9	삼국지 III	시뮬레이션	4M	3
10	사이닝포스	시뮬레이션+RPG	12M	1

* 크라잉 해보셨나요. 무척 어려워요. 그래도 무기들이 희안한 것들이 많이 있어요. 소닉은 두명이 하면 속도가 느려지지만 별로 신경쓰이지 않아요. 환상의 콤비가 누구인지 내기해 보세요. 삼국지는 독자를 위해 본지에 특별공략해 드렸으니 참고하세요.

PC-엔진

순위	제 목	장 르	용량	평가점수
1	코스믹환타지 III	롤플레잉	CD	19
2	천외마경 II	롤플레잉	CD	18
3	란마 1/2	액션	CD	14
4	톱을 노려라	어드벤처	CD	13
5	솔저 브레이드	슈팅	휴카드	11
6	유나	어드벤처	CD	10
7	스내처	어드벤처	CD	8
8	로도스도 전기	롤플레잉	CD	5
9	위저드리 V	롤플레잉	CD	4
10	봄버맨	액션	휴카드	1

* PC-엔진 대부분에 걸쳐 CD-ROM 롤플레잉 게임이 많다. 천외마경이 여전히 지난달에 이어 인기를 유지하고 레이저 소프트사의 코스믹 환타지가 급상승해 1위를 바짝 추격하고 있다.

패밀리

순위	제 목	장 르	용량	평가점수
1	드레곤볼Z III	롤플레잉	4M	19
2	나이트건담이야기 III	롤플레잉	4M	14
3	가차폰전사 IV	시뮬레이션	4M	14
4	화이널환타지 III	롤플레잉	4M	13
5	열혈신기록	액션	2M	12
6	최강의 7인	롤플레잉	3M	11
7	드레곤퀘스트 IV	롤플레잉	4M	9
8	록맨 IV	액션	4M	3
8	미키마우스 III	액션	2M	3
10	문크리스탈	액션	4M	2

* 건담시리즈의 저력을 다시 한번 보는 듯하다. 순식간에 2위를 차지한 나이트 건담 이야기는 드래곤 볼 Z-III에 이어 올 겨울에 대 히트를 할 전망이다.
다음달 1, 2위 순위가 기대된다.

국외

히트게임차트

일본 판매 순위

1 드래곤퀘스트 V
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 에닉스
- 9/27발매
- 9,600엔

2 슈퍼마리오카트
- 슈퍼패미컴
- 레이스
- 닌텐도
- 8/27발매
- 8,900엔

3 제독의 결단
- 슈퍼패미컴
- 시뮬레이션
- 고에이
- 9/24일
- 14,800엔

4 스트리트화이터 II
- 슈퍼패미컴
- 액션
- 캡콤
- 6/10일
- 9,800엔

5 슈퍼마리오 USA
- 패밀리
- 액션
- 닌텐도
- 9/14 일
- 4,900엔

일본 독자 구매 희망 게임

1 화이널환타지V
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 12/6일
- 9,800엔

2 MOTHER II
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 닌텐도
- 93년2월
- 8,900엔

3 이스IV
- PC엔진
- 액션+롤플레잉
- 허드슨
- 발매일 미정
- 가격미정

4 죠죠의 기묘한 모험
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 코브라팀
- 93년 1월
- 9,500엔

5 반숙영웅
- 슈퍼패미컴
- 시뮬레이션
- 스퀘어
- 12월 9일
- 9,500엔

이번달 일본의 판매순위를 보면 세가지로 요약할 수 있겠다. 그 첫번째가 이제는 슈퍼패미컴 시대로 완전 정착되었음이고, 둘째는 지난달 상위순위였던 드래퀘와 슈퍼마리오카트가 계속정상을 지키며인기판도를 크게 뒤흔들 것같지는 않다. 마지막으로 스트리트화이터의 지속적 인기를 들 수 있겠다.

드래퀘 V 발매이후 최대의 기대 신작은역시 화이널환타지 V!
1위와 2위의 기대차가 엄청나리만치 화이널환타지 V를 기다리는 일본 독자들의 심정을 알 수 있다.

＊아직 개발중인 게임이라 화면이 입수되지 않아 이스III 사진으로 게재했음.

일본기종별 인기순위

과연 일본에서는 내가 가지고 있는 게임기의 팩중에서 어느 게임이
가장 인기가 있으며 또한 어느 게임이 빨리 발매되길 기대하고 있을까?
아니! 드디어 화이널환타지 V가 1위로 올라섰다!!. 지난달 1위를 차지한 드래곤퀘스트 V
는 4위로 밀려났네! 지금 이순간 일본의 게임 기종별 순위를 이미 발매된 게임과
아직 발매되지 않은 게임의 구분없이 정리해서
정확하게 전달하겠습니다!!

패미컴

순위	제 목	장 르	제작사
1	록맨 V	액션	캡콤
2	슈퍼마리오USA	액션	닌텐도
3	패미스타 '93	스포츠	남코
4	베스트플레이 프로야구	스포츠	아스키
5	더블문전설	롤플레잉	메사이야
6	소년 마술사 인디	롤플레잉	IGS
7	다비스탈리온 전국판	시뮬레이션	아스키
8	SD간담 가차폰전사 V	시뮬레이션	반다이
9	나이트 건담이야기 Ⅲ	롤플레잉	반다이
10	스타워즈제국의 역습	액션	빅터음악산업

록맨의 급상승!

지난달 3위에 머물렀던 록맨 V의 정상탈환으로 대표되는 패미컴 순위.

반대로 지난달 1위였던 '슈퍼마리오USA'가 2위로 물러났으나 현재 발매되어 지속적인 인기를 한몸에 받고 있기 때문에 다음달 순위도 주목할 만하다. 관심있는 것은 패미컴 순위에 계속 등장하는 '스타워즈제국의 역습이 계속 발매일을 미루고 있어 앞으로가 주목된다.

슈퍼패미컴

순위	제 목	장 르	제작사
1	화이널환타지 V	롤플레잉	스퀘어
2	진. 여신전생	롤플레잉	아트라스
3	위저드리 V	롤플레잉	아스키
4	드래곤퀘스트 V	롤플레잉	에닉스
5	메탈막스 Ⅱ	롤플레잉	데이타이스트
6	MOTHER Ⅱ	롤플레잉	닌텐도
7	아랑전설	액션	다카라
8	반숙영웅	시뮬레이션	스퀘어
9	슈퍼 삼국지 Ⅲ	시뮬레이션	고에이
10	오우거배틀	시뮬레이션	퀘스트

화이널환타지 V가 드디어 1위

이번달도 역시 롤플레잉이면서 시리즈 게임이 상위그룹을 형성, 독주현상을 보이고 있다. 당분간 대작 롤플레잉 게임이 내년 봄까지도 슈퍼패미컴 게임세계를 장악할 듯.

그러나 하위그룹은 시뮬레이션 게임으로 준비태세를 갖추고 있어 도전도 만만치 않을 듯하다.

메가드라이브

순위	제 목	장 르	제작사
1	랜드스토커	롤플레잉	
2	소닉 Ⅱ	액션	세가
3	3X3아이즈	롤플레잉	세가
4	타임걸	어드밴처	울프팀
5	삼국지 Ⅲ	시뮬레이션	고에이
6	화이널화이트(CD)	액션	세가
7	환타시스타 Ⅳ	롤플레잉	세가
8	얼스란전기	시뮬레이션	휴먼
9	루나	롤플레잉	게임아트
10	T. M. N. T	액션	코나미

세가사의 독주!

상위그룹의 순위는 지난달과 비교해 요지부동태세이다. 더우기 3위까지의 게임이 세가사에서 제작된 것이고 10위까지의 개발사중에는 50%를 세가사가 차지하고 있다.

국내 동시발매 게임들이 일본에서 상위순위를 차지하니 국내에서의 인기순위는 어떻게 형성될까?

PC 엔진

순위	제 목	장 르	제작사
1	스내처	어드밴처	코나미
2	봄버맨 '93	액션	허드슨
3	이스 Ⅳ	롤플레잉	허드슨
4	몬스타메이커	롤플레잉	NEC어베뉴
5	위저드리 V	롤플레잉	나그쟈트
6	그라디우스 Ⅱ	슈팅	코나미
7	드래곤슬래이어 Ⅱ	롤플레잉	허드슨
8	화이어 프로레슬링 Ⅲ	스포츠	휴먼
9	로도스섬 전기	롤플레잉	허드슨
10	란마 1/2	액션	메사이야

스내처가 독주!

역시 기대했던 만치의 개가를 올리면서 지난달에 이어 계속 1위를 차지하고 있는 스내처.

이번달 신선하게 주목할 것은 6위의 그라디우스가 상위그룹을 노리는 눈매가 무서우며 조만간 1위를 차지할 기염이 보이고 있다

아케이드게임

순위	게임명	장 르	제작회사
1	스트리트화이트II 대쉬	액션	캡콤
2	퀴즈 캡콤월드 II	퀴즈	캡콤
3	슈퍼월드 스타디움 '92	스포츠	남코
4	코카콜라	액션	남코
5	용호의 권	액션	SNK
6	후지산 바스타	액션	카네코
7	스타디움크로스	액션	세가
8	스트리트화이터 II	액션	캡콤
9	X-MAN	액션	코나미
10	화이널랩 III	레이스	남코

미국 판매순위

순위	게임명	장 르	제작회사
1	젤다의 전설	롤플레잉	미국 닌텐도
2	슈퍼마리오 월드	액션	미국 닌텐도
3	F-ZERO	레이스	미국 닌텐도
4	슈퍼마리오랜드	액션	미국 닌텐도
5	화이널환타지	롤플레잉	스퀘어
6	테트리스	퍼즐	미국 닌텐도
7	PGA 투어 골프	스포츠	일렉트로닉 아트
8	F1 레이스	레이스	미국 닌텐도
9	악마성 드라큐라	액션	코나미
10	혼두라 스프리트	액션	코나미

드디어 출현 '용호의 권'

세간에 소문이 무성했던 '용호의 권'이 드디어 인기 순위에 등장!

박력넘치는 캐릭터로 격투 액션을 즐기는 팬에게는 더없는 게임이다!!

인기 게임순위 급박히 돌아가는 일본과 비교해 미국은 거의 변화없는 조용한 순위행진을 계속하고 있다.

역시 레이스 게임이 계속 인기를 끌고 있으며 테트리스 또한 미국에서 순위를 계속 지키고 있음을 이번달 챠트를 통해 알 수 있다.

* 위 모든 순위는 본사의 제휴지이며 일본의 권위있는 게임전문지 소프트뱅크사의 더 슈퍼패미컴과 비프 메가드라이브에 게재된 순위와 관련 자료를 직접 전달받아 작성된 것임.

이달의 베스트 캐릭터

1 용호의 권

2 드래곤퀘스트

3 SF2

4 란마

5 마리오카트

6 손오공

7 스내처

8 SD건담

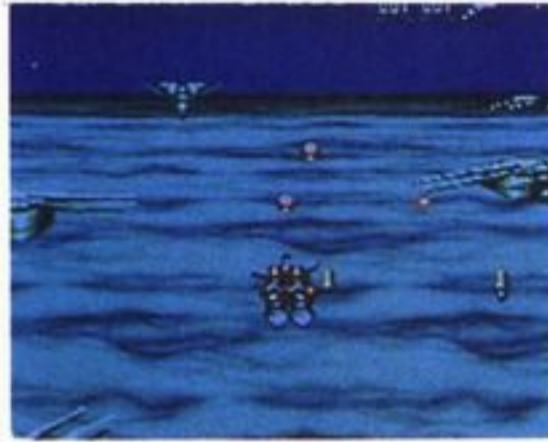
9 젤다의 전설

10 소닉브래스타 맨

명인의 게임 평가

최근에 발매된 게임중 가장 주목받고 있는 작품들을 게임 챔프가 선정한 4명의 명인들이 각각 평가를 내렸다.

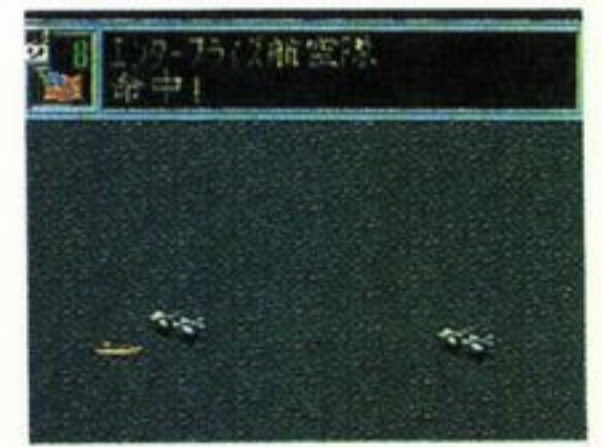
슈퍼 컴보이

1. 액슬레이

코나미	9월 25일	8,900원
슈팅	8M	1인 전용

3차원으로 종과 횡으로 스크롤 화면이 연출되는 코나미의 의욕작. 파워 업된 아이템을 축적해 갈수있는 아이템 구성이 즐거움을 더하게 한다.
<일본 명인 평균점:7점>

2. 제독의 결단

고에이	9월21일	14,800엔
시뮬레이션	10M	1인 전용

「시뮬레이션의 명문」 고에이사가의 본격 시뮬레이션 게임.
제 2차 대전 당시의 일본군의 데이타를 중심으로 플레이어의 상당한 두뇌 플레이가 요구되는 게임.
<일본 명인 평가:7점>

명인	1. 액슬레이	점수	2. 제독의 결단	점수
스파이더맨	새로운 방식의 스크롤 게임이다. 난이도가 높은 것은 아니지만 신기한 장면들이 속속 연출된다. 특히 로보트 보스가 움직이는 모습을 보면 입이 턱 벌려질것이다.	7	내정 중시라는 기존의 고에이 표준에 비해 꽤 전술적이다. 상당한 일본어 실력이 요구되며 시뮬레이션을 처음 접해보는 유저라면 조금은 무리가 가는 게임이다.	7
농 부	전체적인 바란스가 잘 구성되어져 있다. 독특한 스크롤 방식을 채택, 게임의 입체감이 돋보인다. 조작성이 약간 나쁜 것이 흠.	9	삼국지등으로 유명한 고에이사가 2차대전 태평양을 무대로 한 전쟁 시뮬레이션 게임. 플레이어는 일본이나 연합국의 함대를 지휘하여, 상대방의 함대를 격침시킨다.	8
아이리스	역시 코나미! -라는 말이 절로 나오는 게임. 수퍼컴보이의 확대 축소 기능을 백퍼센트 활용했다. 등장하는 보스들의 박력에 압도된다.	8	1940년대의 박진감 넘치는 태평양 전쟁을 그대로 재현해 볼수 있다. MBC TV의 우주전함 V호(원제 : 우주전함 야마토)에 나오는 전함 야마토를 연상해 볼 수 있다.	8
라 스	기존의 횡 스크롤 화면을 변화시킨 3D화면과 종 스크롤 화면을 번갈아 진행시키며, 게임이 진행된다. 탁월한 그래픽과 사운드는 "역시 코나미!"라는 감탄사가 튀어나올 지경.	8	고에이사의 2차대전 시리즈 1탄. 개인적으로는 2탄인 유럽전선(내년에 슈퍼컴보이용으로 컨버전 예정)에 더 기대가 크지만, 이것도 1탄도 대단한 게임이다.	9

패밀리

3. 은하 영웅 전설

덕간 서점	9월27일	9,800엔
롤플레잉	8M	1인 전용

독자의 간단 조작 시스템을 채택한 우주 함대전 시뮬레이션 게임. 국내에도 원작이 잘 알려져 있지만 게임 자체 또한 오리지널성이 높다.
<일본 명인 평균점:6점>

간단한 조작성은 좋지만 약간은 허전한 감이 없지 않다. 데모 장면등 이곳 저곳 재미있는 장면도 많이 있지만 원작의 재미에는 못미치는 게임이다.

5

우리나라에서도 소설로 잘 알려졌으며, MSX로도 나온바 있는 시뮬레이션. 스토리 전개 위주로 게임 자체는 그다지 좋다고는 할 수 없다.

5

이게임은 플레이를 위한게 아닌 감상용 게임 인듯하다. 플레이어는 명령을 내려놓고 손가락을 빨며 아군의 전함이 박살나는걸 감상해야만 한다.

5

다나카 요시카의 인기소설인 은하영웅전설을 게임화시킨 것으로, 제작사로서는 처음의 SFC게임 제작에 부담이 되었는지 PC판의 묘미를 옮기는 데는 실패한것 같다.

5

4. 레너스-고대기계의 기억

아스믹스	11월13일	9,600엔
롤플레잉	12M	1인 전용

독특한 세계관을 보여주는 오리지널 롤플레잉 게임.
시나리오는 화이널 환타지에 닮아 있으나 그래픽이나 조작성이 양호하다.
<일본 명인 평균점 : 7점>

그래픽이 기존에 나와 있는 색깔과 전혀 다른 감각으로 우리에게 다가온 기계적인 캐릭터가 많이 등장하는 게임이다.

6

애니메이션으로 처리된 전투장면. 아름다운 화면 그래픽이 돋보이는 롤플레잉 게임. 게임시스템 자체는 평범하지만, 롤플레잉의 전형적 공격 진행 형태를 보여 주고 있다.

6

화이널 환타지에는 못 미치면서 별 다른 흥미는 못 느꼈던 게임이다. 특별히 국내에서는 구매력을 줄만한 게임이라고는 생각치 않는다.

5

일본 본토에서는 꽤 인정을 받는 작품 같으나 국내에서는 군이 어학적 장벽을 느껴가며 놀만한 게임이라고는 생각치 않다. 다만 개성넘치는 캐릭터나 그래픽이 돋보인다.

6

5. 나이트 건담 3

반다이	10월23일	7,800엔
롤플레잉	4M	1인 전용

시리즈 제3탄으로 전투는 자동모드를 선택하고 있다.
이번호 게임 챔프가 패밀리 유저를 위해 특별히 엄선해 공략한 작품으로 플레이해 볼만하다. <일본 명인 평균점 : 7점>

패밀리에서 알려진 게임이다. 누구나 쉽게 접할 수 있는 게임이지만 쉽게 정복한 사람은 못봤다. 2명이서 대전할 수 있는 베틀모드가 있는데, 카드로 싸움을 하는 것이다.

8

SD건담의 주인공들이 용사로 등장하는 롤플레잉 게임. 여러 종류의 건담이 활약하므로 건담 팬들은 즐거운 게임을 즐길 수 있으나, 스토리가 너무 상투적인 것이 흠.

7

각종 검담 총등장. 건담의 모든 모습을 보고 싶으면 이게임을 사시라. 패밀리 치고는 박력있는 그래픽과 사운드를 지원한다.

7

드래곤퀘스트와 화이널환타지가 슈퍼컴보이로 넘어간 지금 가장 인기를 얻고 있는 롤플레잉 게임. 여러가지 수수께끼를 가진 게임으로 2개의 부대로 나누어져 진행하는 점이 참신하다.

8

수퍼 알라딘 보이

6. 랑펠로

고에이	5월23일	11,800엔
시뮬레이션	3M+256K RAM	91년

19세기 후반의 유럽을 무대로 나폴레옹을 주인공으로한 정통파 역사 시뮬레이션. 나폴레옹의 출세에 따라 시나리오가 4개로 나누어진다.

7 삼국지와 비슷한 방식이다. 말판 놀이 게임치고는 제법 재미있다. 하지만 조작이 복잡한 관계로 쉽게 게임을 정복할 수는 없을 것이다.

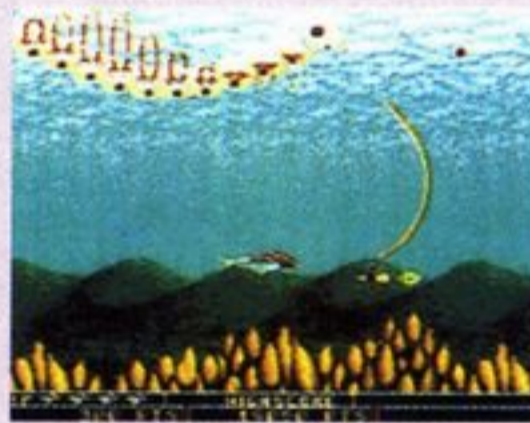
7 주인공은 나폴레옹이 되어 유럽제패를 노린다. 일개 사령관으로 시작하여 황제에 오르기까지 플레이어의 노력이 필요한 게임.

7 역시 재미있다. 고에이는 어느 기종이든 재미있게 만든다고 생각 되는데. 수호지와 함께 재미있는 패밀리 세뮬레이션 게임.

7 나폴레옹이 주인공인 전략시뮬레이션 게임. 랑펠로란 황제를 뜻한다. 절세의 영웅 나폴레옹이 되어 유럽을 제패하는 것이 게임의 목적이다. 못다한 영웅의 꿈을 이루도록 하자.

7. 크라잉

세가	10월30일	6,800엔
슈팅	8M	2인 전용

플레이어는 특징있는 4종의 자기중 1종을 선택해 메가와 생물이 합체한 아생물체을 상대해 나가는 게임.
<일본 명인 평균점: 6점>

5 전혀 다른 형태의 생물체를 등장시켜 신비로움까지 준다.
적 보스의 공격패턴이 다양하나, 슈팅 게임에 강한 국내 유저들에겐 역부족인 작품이지 않나 싶다.

7 화려한 그래픽과 독특한 전투시스템을 도입한 슈팅게임. 생물체 모양을 한 캐릭터의 출현도 이 게임의 매력.

7 세가에서 오랜만의 슈팅 게임을 내놨다. 게임에 제대로 생긴 놈은 하나도 안나온다. 다깨려면 썬더 포스 시리즈로 수행을 하고 다시 적섹스, 알타입으로 간단히 몸을푼 다음에 도전한다.

8 특이하게 생물체를 무기로하여 싸우는 슈팅게임. 괴기롭게 생긴 적 캐릭터들의 움직임이 플레이어를 압도할 것이다. 선더포스4 이후로 그 뒤를 이을만한 좋은 슈팅게임.

8. 소닉2

세가	11월21일	6,800엔
액션	8M	2인 동시

세계적인 캐릭터가 된 소닉의 제 2탄. 새로운 동반자 텔이 등장해 2인 플레이의 대전형이 가능한 것이 이번 작품의 크나 큰 매력이다.
<일본 명인 평균점: 8점>

7 무시무시한 스피드를 자랑한다. 사람이 게임속에 들어가서 움직였다면 대형사고가 났을것이다. 2인용을 할 경우에는 속도가 감소된다. 전편에 비해 아이디어가 더욱 다양해 졌다.

9 우라나라에서 선풍적인 인기를 모은 소닉의 제2탄. 2인 동시 플레이도 가능하다. 꼭 권장하는 싶은 게임이다.

10 전세계 동시발매의 캐치 프레이즈가 무색하지 않다. 너무너무 재밌다. 소닉보다는 테일이 더 귀여운데… 암튼 메가시디판 소닉2의 기대감을 더욱 부풀리게 하는 게임.

9 테일이라는 별명의 꼬리가 두개 달린 귀여운 마일스라는 캐릭터가 새롭게 등장한다. 역시 무서운 스피드를 자랑하며, 아찔아찔 현기증이 날 정도.

NEW SOFT

실버사가

Silva Saga

PRESS START BUTTON

©1992 SETA CO.,LTD / YUTO RAMON

액션 롤플레잉 게임'미네르바톤 사가'의 속편.전작 이상의 장대한 이야기가 당신을 모험의 세계로 안내할 것이다. 또 다시 시작되는 빛의 전사 모험을 느껴보자!

패	현지 발매일	92/7/24	장르	롤플레잉	화면 외국어 수준	일어 상
밀	제작사	세타	용량	4M	대상 연령	중학교 이상
리	현지 발매가	7,800엔	기타	카드리지	게임 난이도	ⒶBC DEF

아카사스성에서 줄신전까지 공략한다!

이 이야기의 주인공은 가이라는 전작 미네르바톤 사가의 주인공 손자이다. 그렇기 때문인지 가이라는 할아버지와 같은 훌륭한 전사가 되기위해 모험을 떠난다.

이 모험은 성을 출발한 뒤에 북쪽 오페리아로 가는데서 시작되는데 우선 스타트지점인 아카사스성에서 북쪽 오페리아의 줄신전까지를 맵으로 설명한다.

미네르바톤 월드맵

맵위에 적혀있는 1—16까지의 지명 숫자는 공략해 가는 순서를 나타낸다. ○은 돌비석

맵과 공략순서 챠트로 공략하자

주인공 가이라가 모험을 해가는 미네르바톤 월드는 다른 마을과 성까지의 거리가 짧기 때문에 헤맬 염려는 없다. 그러나 마을과 성이 가깝기 때문에 마을과 성에서 일어나는 사건을 클리어하지 않고 전진하기가 쉽다. 그래서 다음 마을과 성으로 전진하기 위해서 맵과 공략순서 챠트를 잘 이용해 하나하나 공략해가자!

공략순서 챠트에 기재되어 있는 빨간 숫자와 맵위에 적혀있는 빨간 숫자의 장소는 서로 같은 곳이며 파란숫자는 다시 한번 돌아오는 사건을 클리어하지 않으며 않되는 장소를 나타낸다.

たびだちの よういができた ようじゃな。それでは もんばんに きょかを あたえる ことにしよう。

왕비를 만난뒤 왕을 만나 모험의 허가를 얻는다

공략순서 챠트

남(南) 오페리아	
1 아카사스성	왕비로부터 돈과 신상(神象)을 받는다 왕으로부터 모험의 허가를 받는다 몬아저씨의 아들 마무를 만나 편지를 맡긴다
2 로란마을	몬아저씨를 만나 편지를 건네주고 뉴라트를 친구로 삼는다 신관(神官)을 만나 암호를 듣는다
3 톨신전	입구에 있는 신관에게 암호를 말해 신부를 만난다 표 4장을 입수 돌비석(4개 장소)에 표를 바친다
4 란토니아의 관문	문지기에게 대화를 건다
5 옛날 라곤성	신상을 입수 마하트와 모린이 교대,관문에서 뉴라트와 보크가 교대
6 여행길의 동굴	신상을 입수 봉인된 바위를 푼다

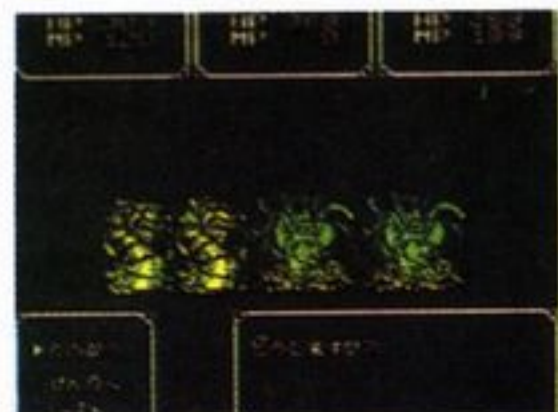
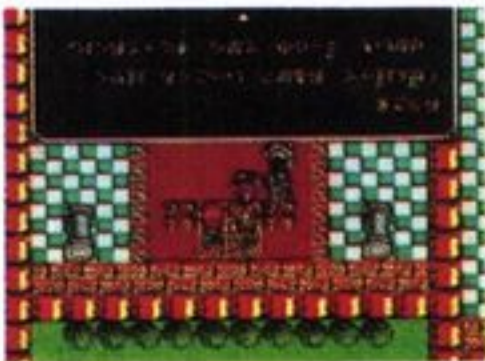
북(北) 오페리아	
7 메모루의 마을	북족 오페리아에 대해 정보 수집
8 아돌성	미론을 만나 관(冠)을 입수,모린과 알마루가 교대,왕을 만나 관을 건네준다 돈바늘을 입수

9 베타의 마을	로이드를 만나 돈바늘과 카누(カヌー)를 교환한다
10 바람의 탑	리사를 도와준다 신상을 입수
8 아돌성	미론을 만난다 왕의 지팡이를 입수, 왕을 만나 지팡이를 건네준다, 바람의 탑 열쇠를 입수
10 바람의 탑	열쇠를 사용, 통로를 연다
11 알트가성	대장간으로 간다 엘반을 만난다 보크와 엘파가 교대
12 로스광산	가스를 만난다 광석을 입수
11 알트가성	대장간에 광석을 건네준다 정의의 거울을 입수
13 번들성	마을에서 정의의 거울을 사용한다 버도를 무찌른다 왕을 지하감옥에서 구한다 트란성주에게 공물을 바친다
14 트란성	왕을 만나 공물을 건네준다 말마르와 엘모르가 교대 엘반과 타란이 교대
15 불의 탑	신상을 입수
16 줄신전	부활한 라곤을 만난다 라곤을 무찌른다 출구가 나타난다 줄신전을 나온다

실버사가의 특징을 소개한다

실버사가의 최대 매력은 역시 독특한 게임 시스템에 있다. 개성적인 게임 시스템과 스피드한 게임 전개는 누구나 놀랄 만한 장점이며 매력이다. 또 전작에서 이어 등장한 용병 시스템에 더해 새로운 신상(神象)시스템이 등장했다.

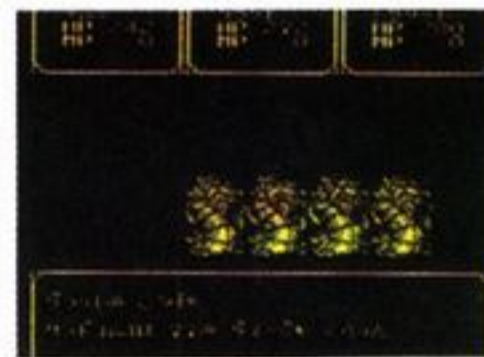
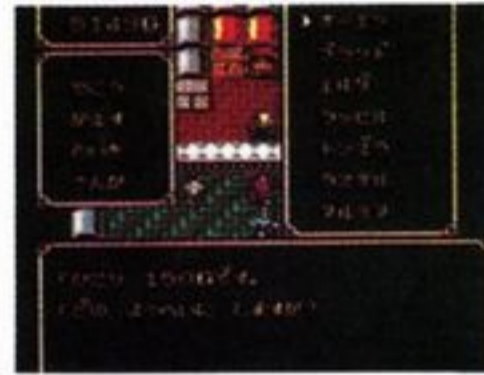
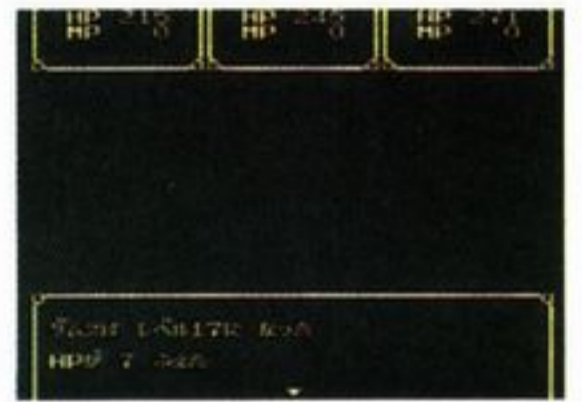
이 게임을 경험하지 않고 롤플레잉 매니아라고 말한다면 모순이 있다고 말할 정도로 잘 된 게임이다.

◀전작을 능가하는 장대한 스토리는 당신을 놀라게 할 것이다

▲전작에서 등장한 적도 계속 출현한다

◀필드를 걷고 있으면 아침—낮—저녁—밤의 주기가 변화한다

용병

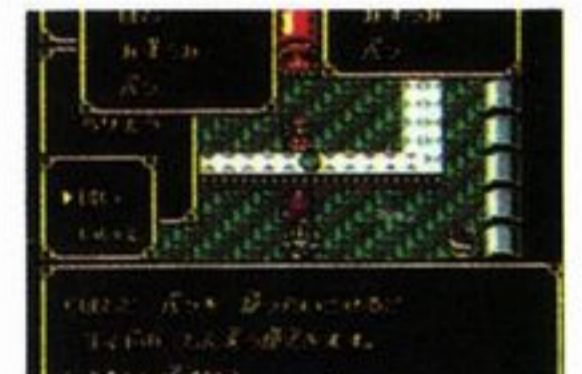
전작을 즐겨본 사람이라면 그리워지는 시스템이다. 단도직입적으로 말해 마을에서 용병을 고용해 주인공 대신으로 싸우게 하는 시스템이다. 용병이기는 해도 당당한 전사이기 때문에 경험치가 쌓이면 레벨이 업된다.

◀용병을 한번에 많이 고용하려고 하지 말고 3인만 고용해 집중적으로 강하게 하는편이 좋다

▲한번에 나올 수 있는 용병의 수는 3인까지. 두번다시 부활할 수 없다

▲처음에는 별볼일없는 용병들도 레벨업되면 이렇게 강하게 된다

신상(神象)

신의 힘이 있는 신상을 자기 대신으로 싸우게 하는 시스템. 이렇게 이야기한다면 용병과 다를바 없지만 사실은 사실!

그러나 신상만이 가진 장점에 대해 더욱 자세한 것은 사진을 보면 설명하도록 하자!

▲신상은 특정의 인물에게 빌리던가 아니면 미로의 궁내에 있는 보물상자에서 손에 넣을 수 있다

▲신상의 수는 한정되어 있기 때문에 무턱대고 합체하면 곤란한 일이 생길지 도……

▲입수하기 힘들기 때문인지 신상의 전투력은 레벨1로서도 상당히 높다

▲신상과 용병의 차이점이 바로 이 합체이다. 2개의 신상으로 합하면 보다 강한 힘을 발휘한다

남 오페리아명소 가이드

론마을

성의 남서쪽에 위치한 마을. 조금만 걸어가면 바로 도착한다. 처음으로 찾아야 되는 인물도 이 마을에 있다. 그리운 친구들과 만나는 것이다

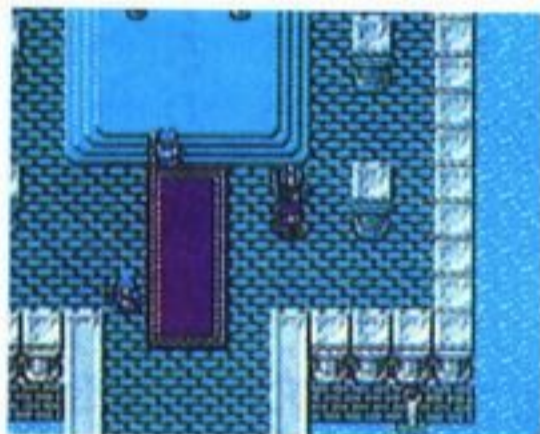
▲여자가 달려드는구나!

▲주인공이 처음으로 거치는 마을은 그리운 인물들과의 재회가 가능한 이다.

▲이 아저씨야말로 주인공이 맡긴 편지를 도착하게 해 줄 수있는인물

◀이 전사의 이름에 주목하라! 그는 전작에서 레온과 같이 싸웠던 전사이다!

톨신전

어느 특정의 조건을 만족시켜야 들어갈 수 있는 고귀한 신전이다. 로란마을에서 반드시 해야되는 그 어떤 것을 해야 들어갈 수 있다.

▲톨신전의 내부. 이 안에서는어떤 인물로부터 4장의 표를 얻을 수 있다

▲몇번이라도 방문하게 되는 이 성은 전 반부 게임을 푸는 열쇠가 된다

▲그리고 모든 표를 사용하고 다시 오면 3번째의 친구를 얻을 수 있다

▲로란마을을 무시하고 바로 전으 로 가도 들어갈 수 없을 걸!

이 때의 메시지는 상당히 중요하니 잘 보자!
모든 비석에 표를 갖추면 톨신전으로 돌아가자!

▲남쪽 오페리아에 존재하는 4개의 돌비석. 빛의 전사가 될 수 있는 인물이 여기에 표를 갖추어주면 어떤 말을 어온다

▲남쪽 오페리아를 벗어나기 위해서는이 동굴을 통과해야 한다.

▲그리고 4개의 돌비석에 표를 갖추어 주면 신비적인 힘을 발휘한다.

▲동굴 내부에는 큰 보석상자가 많다. 여기에는 신상이 들어간 물건이 있다.

『해커(HACKER)』 알고 사용 합시다!

요즘 우리는 방송, 신문, 잡지등에서 『해커』라는 말을 자주 접하고, 또 자주 사용한다. 하지만 『해커』라는 말의 해석이 정상적이 아닌 컴퓨터 및 게임의 미치광이들을 가리키는 것으로 오인되어 있음을 지나칠 수 없다.

원래 『해커』라는 말의 어원은 '해크(HACK)'로서, 「잘게 쪼개다」란 뜻이다. '해크'는 미 메사츄세스 공과대학(MIT)의 테크모델 철도클럽(TMRC : 철도 모형을 만들어 실제로 일어나는 상황을 가상적으로 시뮬레이션 해보는 모임)에서 은어로 사용했었는데, 작업과정 자체에서 얻는 건설적인 계획이나 목표 이외의 어떠한 다른 계획이나 그에 따른 결과들을 지칭했다. 이는 마치 「도끼질의 달인이 통나무를 능숙하게 잘게 쪼개다」란 뜻으로 사용되었는데, 테크모델 철도클럽(TMRC)의 동력 분과에서 활약했던 가장 뛰어난 멤버들은 자신의 일에 대한 상당한 자부심을 갖고 스스로를 『해커』라고 불렀다.

이 말이 점차 와전되어 컴퓨터 및 게임의 매력에 심취하여 모든 정열을 아낌없이 쏟아붓는 사람을 지칭하게 된 것 같다.

최근에는 게임이 폭넓게 확산되고, 관심이 높아짐에 따라 게임에 미쳐있는[게임챔프 창간호-게임매니아 행동패턴에서 A형 참조(?)]게임 매니아들에게도 해커라는 표현이 사용되기도 한다.

이 글을 읽는 게임 매니아들도 아래의 질문중에서 하나라도 해당되면 해커의 기질이 있다고 보아도 된다.

—밤새워 RPG게임을 해본 적이 있는가?

—인기 있는 게임팩을 살려고 용돈을 착실히 모은 적이 있는가?

—일반 오락실에 가면 주인이 별로 탐탁치 않게 보는가?

어떤가?

여러분 중에도 충분히 해커의 기질이 있는 게임 매니아가 있으리라 생각한다. 극소수의 『해커』들이 너무 빠져든 나머지 그 뜻이 와전되었을 뿐이다.

—스티븐 레비의 해커 인용—

호키포키는 '삼성전자' 총판에 이어
'현대전자' 총판을 새로 취득하였습니다.
새로 출시된 슈퍼컴보이(슈퍼훼미콤)과 함께
그 명성을 이어 갈것입니다.

■호키포키 본사 : 716-8808/9
■호키포키 용산직영점 : 선인상가 21호 TEL : 704-2148
■자매점 : 돌핀게임 TEL : 719-9698
자매점 : 게임시티 TEL : 702-5087

호키포키 신규체인점
■ 대전점 042) 861 - 2890
■ 대구미래점 053) 655 - 2477

호키포키

호키포키는
국내 어떤 게임 총판점보다
많은 체인점을
고객으로 모시고 있습니다.
그만큼 「호키포키」의 서비스는
어느 지역 어느 체임점보다
더 큰 만족을 드리기 때문 입니다.
지역 체인점에 기쁨을 드리고자 노력하는 것.
그것은 고객과 동반하여 성장하고자하는
「호키포키」의 사업자세입니다.

"신종게임은 호키포키가 제일 빠릅니다

이제, 「호키포키」와 함께
저희만의 독특하고 색다른
체인점 서비스를 즐기십시오.

대전점과 대구 미래점의 신규 오픈을 축하합니다.

■ 소프트웨어 총판 ■

용산 직영점 TEL : 704-2148 대전점 TEL : (042)861-1508

●**호키포키 본사** : 서울 용산구 한강로 3가 40-969 관광터미널 B1-34호 TEL : 716-8808/9, 704-5858(교 344)

신반포점 : 536-7649 — 신반포 쇼핑1층
잠원점 : 536-9179 — 신사쇼핑 1층
명일점 : 481-5701 — 명일점
청담점 : 547-1737 — 삼익APT 삼익상가
부산점 : (051)254-8770 — 호키포키 부산점
전주점 : (0652)253-4649 — 중앙상가 2층
울산점 : (0522)66-1669 — 컴퓨터 아카데미 도성상가 2층
신림점 : 852-0854 — 신림점
광명점 : 892-5065 — 하안보호 유통 1층
논산점 : (0461)735-7470 — 코리아나 백화점
대구 지산점 : (053)768-1888
인천 부평점 : (032)542-3084
전주 성학점 : (0652)76-0513
목포점 : (0631)77-3740 — 호키포키 목포점
의정부점 : (0351)875-6290
부산 신암점 : (051)6 — 신암 버스정류소

NEW SOFT

크라잉

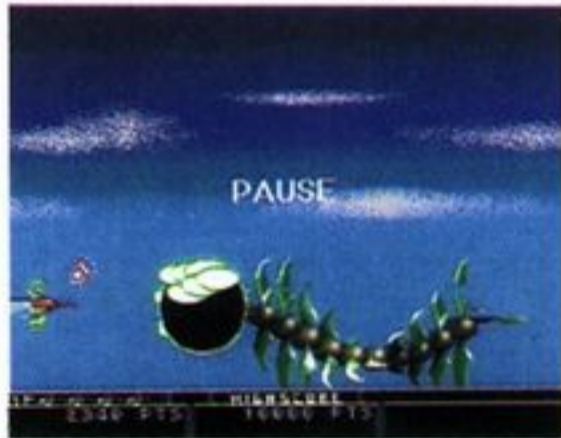
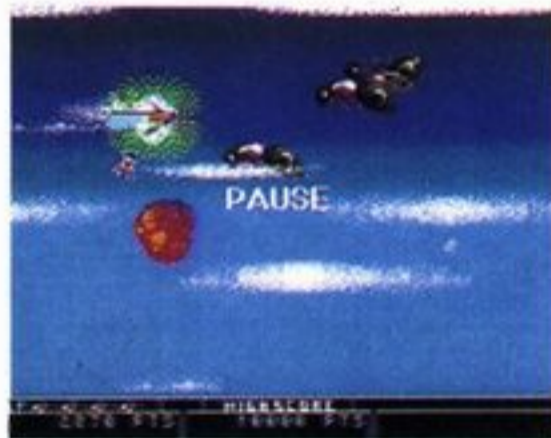
CRYING 亜生命戦争 © 1992 SEGA Push START Button

수퍼알라딘보이	현 지 발매일	92. 10. 30	장르	슈팅	화면 외국어 난이도	영어 하
	제작사	세가	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현 지 발매가	6,800엔	기타		게 임 난이도	ABC ⒹEF

게임의 특성

이게임은 세가 엔터 프라이즈가 제작한것으로 세가로서는 실로 오랜만의 가로 스크롤 슈팅 게임이다. 가로 스크롤이라고 해서 전 스테이지가 가로 스크롤로 진행되는것이 아니라는 것쯤은 메가 드라이브 슈팅을 다년간 해보신분이라면 다아실것. 특히 이게임은 세로 스크롤 대각선 스크롤등 다양한 스클롤을 보여준다.(후퇴 스크롤은 없을까?) 등장하는 캐릭터들은 모두 기괴한 생명체로서 플레이어는 종전의 슈팅 게임과는 색다른 이미지를 받게 될것이며 플레이어가 조종 가능한 생물체도 각각 특색이 있어 게임의 재미를 더해준다. 세가가 오랜만에 내놓은 슈팅치고는 난이도가 상당히 높은편이며 프랙티스, 이지, 노멀, 하드 네가지 모드중 하나를 선택하므로 자신이 없는 분은 쉬운 모드를 선택하여 게임을 즐기면 난이도는 어느정도 해결된다.(단, 프랙티스 모드는 게임을 끝까지 진행할수 없다) 이제 각 스테이지별로 특징을 알아보자.

스테이지 1

위성 궤도상에서 출격한 플레이어의 생명체는 스스로 판단하의 가장 적합한 코스를 정하고 급강하 하기 시작했다. 전체 세로 스크롤로 진행되며 난이도는 아주낮다. 조작법을 익히는데 중점을 두자.

내구력이 강한적은 에네르기를 모아 격파!

에네르기를 모으고 있을때는 어느정도 방어가 가능하다.

스테이지 2

폐허로 변해버린 이주구가 무대인 이곳은 통상의 가로 스크롤에 고속 대각선 스크롤이 병행된다. 고속 스크롤 지대에서 장애물에 부딪히거나 화면에 압사되지 않도록 주의한다.

내구력이 강한 지렁이 출현, 에네르기를 모아 발사!

갑자기 스크롤이 빨라지며 궤도 이동 장치가 공격한다. 압사주의.

스테이지 2의 보스. 처음에는 건물안에 은닉해 있다가 어느 정도 손상을 입으면 건물에서 나와 유탄과 건물 조각을 쏘아댄다. 내구력은 그다지 강하지 않다.

스테이지 3

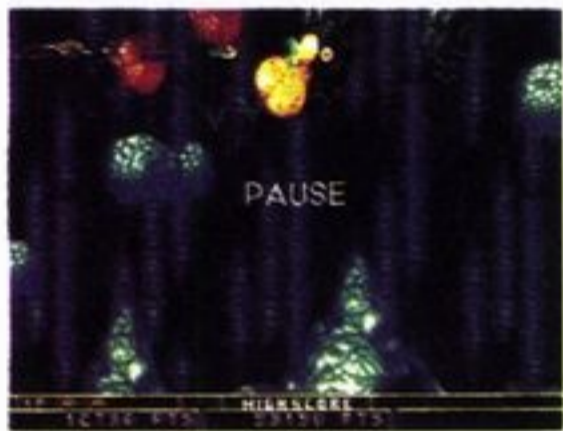
정글로 변한 교외의 생물 개조 실험용 농장. 내구력이 강한적들이 대거 출현한다. 에네르기를 모아서 처치 하는것도 좋지만 적들이 동시에 쏟아질때는 에네르기를 모으기 보다는 노멀탄으로 상대하는쪽이 유리하다. 링 레이저가 유용하게 사용된다.

하늘을 나는 거대한 애벌레? 내구력이 강하므로 주의.

정글에서는 숲 사이사이로 적이 출현한다.

스테이지2의 보스. 에네르기를 모아서 머리를 집중 공격 !

스테이지4

알루미늄 광석 채굴용 폐광. 시작하자마자 벽에서 생명체가 튀어나와 플레이어의 앞을 막는다. 일반적인 가로 스크롤에 대각선 고속 스크롤이 병행되어 아주 까다롭다. 위아래로 수많은 구조물이 떨어지므로 방사탄이 유용하게 사용된다.

갑자기 아생명체가 한꺼번에 퍼져 나온다.

흰벌레가 지면을 기어가며 플레어어를 괴롭힌다. 이름은 흰벌레인데 색깔이 다르네 ?

마치 알타입의 첫째 보스를 연상케 하는 스테이지 3의 보스. 보스 자체의 공격력은 강하지 않으나 위아래에서 떨어지는 아생명체가 플레이어를 위협한다. 링레이저가 유용하게 쓰인다.

스테이지 5

해저에서 게임이 진행된다. 풀치가 제일 빠른 속력을 낼수 있어 상대적으로 유리하게 게임을 진행할수 있다. 느린 가로 스크롤에 대각선 스크롤이 첨가되며 방사탄과 링레이저가 유용하게 쓰인다.

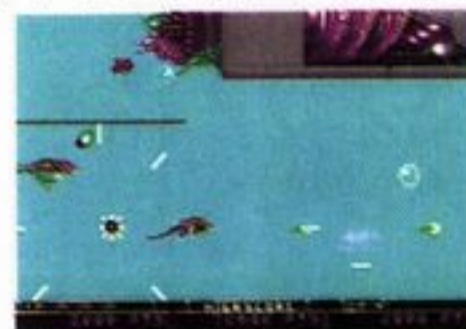
각종 해파리 등장. 대형 해파리는 에네르기를 모아서 처치하던지 일찍 피하는게 좋다.

수중 슬라임 등장. 내구력은 약하다.

직진하는 아생명 심해어. 빠른 속도로 직진해온다.

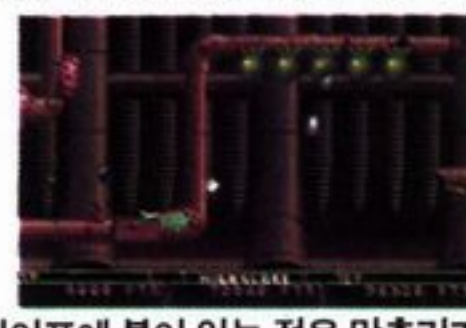
스테이지 4의 보스. 철갑상어에 가오리를 믹스한것 같은 모양을 하고 있다. 내구력도 강하고 쏘아대는 빔포도 위력적이다. 수평으로 마주치지 않도록 하면서 링레이저로 공격.

스테이지 6

해양 개조 실험선. 지금은 돌연변이들에게 빼앗겨 실험선 전체가 생명체 처럼 되어 있다. 플레이어는 실험선 주위를 돌아가며 공격을 한후 실험선이 최후에 분리되며 등장하는 분사구를 파괴해야 한다.

실험선의 내부에는 돌연변이들이 증식하고 있다.

마지막으로 분리되는 분사구. 주위를 맴돌며 공격을 가하면된다.

스테이지 7

드디어 무인 공업 시설군에 도달했다. 돌연변이들의 본거지이니 만큼 공격도 치열하다. 확산탄이 유리.

파이프에 붙어 있는 적은 맞추기가 까다롭다. 에네르기를 모아 발사 !

금속 처리장 ? 배기구로 각종 금속 쪼가리가 튀어나온다.

NEW SOFT

PC전인

PC	현 지 발매일	92. 11. 20	장르	슈팅	화면 외국어 수준	일어 하
엔	제작사	허드슨	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
진	현 지 발매가	6,500엔	기타	컨티뉴 기능	게 임 난이도	ABC ⒹEF

□□ 익살스러운 전인이 다 양한 공격으로 대활약

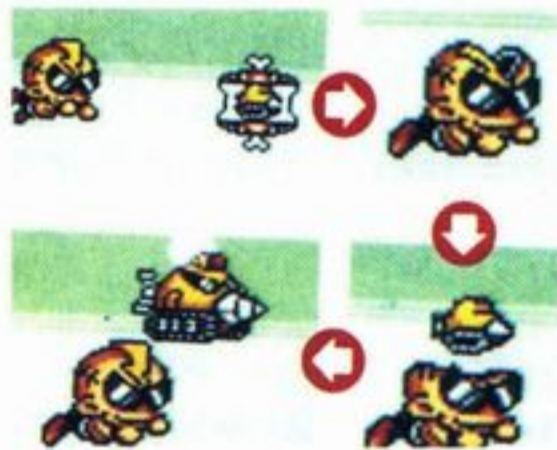
「PC 원인」 시리즈 제 3 탄은 제 2 작 액션게임과는 슈팅게임이 되어 재등장했다. PC전인 「겐해드」가 10인의 친구와 함께 악의 과학자 킹타마고(왕알)-산드로비치 백작에 대항한다. 많은 종류의 사격이 준비되었을 뿐 아니라 옵션, 합체, 모아쏘기와 변화가풍부한 공격 시스템은 이 게임의 커다란 매력이다. 가사의 사진을 넣은 오프닝을 만든 센스도 빛나는 작품이다. 로보트군단과 싸우는 PC전인 「PC전인」인 겐해드는 적 로보트 군단의 수령 킹타마고-산드로비치에게 개조수술을 받았으나 악의군단에 굴하지않고 10인의 친구들과 아지트에서 탈출했다. 저의를 위해 일어선 겐해드! 정의를 위해 일어선 겐해드!! 그가 끼고있는 썬그라스는 친구와의 우정의 표시이다.

전인과 10명의 친구들

검은 썬그라스는 우정의 표시. 힘을 모아 악의 야망을 부수자.

파워 폭발! 공격의 이모저모를 소개

기본공격은 사격이다. 아이템을 취하면 노말사격외에도 8종류의 사격이가능하게된다. 그 사격은 파워를 충전한 모아쏘기를 함에따라 위력이 증가한다. 또 모아쏘기를 하지않고 충전을 계속하면 전인의 필살기인 변폭탄이 작렬! 화면상의 적 전부에게 큰 손상을 줄 수 있다.

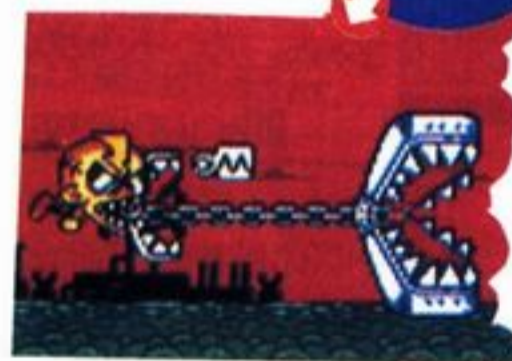
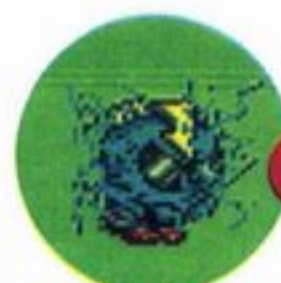
초전자 스핀 공격. 우정파워가 직열한다.

전인의 머리속에는 뇌대신에 옵션메카가 들어있다.

멍멍공격!! 문자가, 벽도 부순다.

이것이 전 펀치의 모아쏘기이다.

광범위하게 펼쳐지는 모아쏘기!

충전해서

운치흠 작열

모아쏘기 공격

충전중

악의 사이버군단의 이모저모！！

적캐릭터들도 전인에 뒤떨어지지 않게 독특하다. 전인 숙명의 라이벌, 킹타마고-산드로비치 백작, 그가 이끄는 사이버로버트군단이 전5스테이지에 걸쳐 차례차례 등장, 전인을 저지한다. 개그센스도 넘치는 적이지만 방심해서는 않된다.

노래에맞추어 춤추는 산드로비치.

코믹한 적 캐릭터가 계속 등장.

사이버 로보트군단은 생김새나 공격방법도 개성이 풍부. 집단으로 지나가는 조무래기에서부터 보스급에 버금가는 강한적까지 여러가지 있다.

돌연 무지개가 나타나고…….

축구공을 붙인 이상한 적이 출현！

푸른 용수철꽃을 쏴라！

부닥치면 손상된다.

머리에 자석을 붙이고 있다.

부딪치지 않도록…….

사이버로버트 군단

귀엽다고해서 방심은 금물！ 뽀쿤군단

희한하게 생긴 보스 캐릭 터들

강함과 개성이 다른 적 캐릭터보다 한수 위인 보스 캐릭터. 각 스테이지에는 2개의 보스가 기다리고 있다. 우선 스테이지의 중반에서 보스가 등장. 스테이지의 후반에는 전인은 이차원 공간에 끌려들어가 대보스와의 대결이 전개된다. 대보스는 한번 물리쳐도 다시 형태를 갖추고 나타남으로 방심은 금물이다. 보스와 싸우기 직전에 7번째의 니꼬마크를 취하도록 준비해두고 합체 무적 공격으로 싸움에 임하면 문제없다.

스테이지 2에 나오는 보스. 빌딩의 모습을 하고 있다.

창으로부터 머리를 내밀고 폭탄을 쏘는3마리. 어딘지 부자같다.

이것이 스테이지 3에 나오는 중보스.

날아오는 드릴에 부딪치지마라.

스테이지 2에 나오는 대보스,

쓰레기더미에서 본체등장！에구— 더러워라.

NEW SOFT

로드모나크

©1991 NIHON FALCOM
©1992 EPOCH CO.,LTD.

슈퍼 컴보이	현지 발매일	92.10.9	장르	시뮬레이션	게임외국어 난이도	일어 하
	제작사	에포크사	용량	4M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타	마우스 사용가능	게임 난이도	A Ⓑ C DEF

1. 로드모나크의 세계로!

로드 모나크는 액션 롤 플레잉 게임으로 유명한 일본 팰컴(NIHON FALCOM)사에서 91년에 퍼스컴용으로 제작된 게임이다. 기본적인 부국강병이라는 개념을 리얼타임 방식을 도입하여 구성한 이 게임은 조작의 간편성과 아기자기한 그래픽으로 상당한 인기를 끌었고, 92년 SFC로도 컨버전 되어 SFC유저들도 이 게임의 재미를 한껏 느낄 수 있게 되었다. 게다가 마우스도 지원하므로, 마우스가 있는 유저는 더욱 편하게 게임을 즐길수 있다. 그럼 당신도 로드 모나크의 세상에 뛰어 들어보자.

리얼 타임 방식이라 커멘드 방식에 익숙해진 기존의 유저들이나 시뮬레이션 게임을 처음 접해보는 초보자들에겐 상당히 어리둥절하고 어렵게 보일지 모르나, 등장하는 캐릭터 하나하나가 전체에게 그때그때 생각나는 명령을 내려줄뿐, 나머지는 제가 알아서 움직이므로, 결코 어렵지 않다.

게임의 방식은 노말과 어드밴스드의 두가지가 있는데, 어드밴스드에서는 적의 캐릭터들이 현명하게 판단을 하여 움직이므로, 쉽지 않다. 일단은 노말 모드에서 충분한 수련을 쌓은뒤에 도전해 보자.

2. 게임의 기본 시스템

(1) 한개의 지도에는 네개의 국가가 있다.

앞에서도 설명했듯이, 부국강병식의 이 게임은, 적의 토지를 점령하여 국력을 늘려야 한다. 지도 클리어식의 게임이다.

한개의 지도에는 반드시 네개의 국가가 있어, 그중 하나가 플레이어의 국가가 된다. 적국이 되는 세계의 국가도 다른 나라를 점령하려고 이동하므로, 당신도 열심히 하여야 한다.

(2) 리얼타임.

앞에서도 설명했듯이, 게임의 진행은, 턴을 넘기는 대부분의 커멘드 시뮬레이션 게임의 방식이 아닌 적도 플레이어도 리얼타임으로 움직이는 방식이다. 빠른 상황판단과 결정이 요구된다.

(3) 모든 나라를 점령하면 1라운드 클리어가 된다.

정해진 시간내에 적의 왕을 없에 모든 국가를 무너뜨려야 당신의 승리가 되고, 그 지도를 클리어 할 수 있다.

3. 배경이 되는 8개의 월드

이 게임에는 타이틀로 되어있는 로드 모나크의 세계외에 일곱개의 세계, 합쳐서 52개의 지도가 들어있다. 등장하는 캐릭터나 그래픽, 명령의 어투가 다르나, 기본적으로는 같은 시스템이므로, 여러 세계를 부담없이 즐겁게 플레이 할 수 있다.

(1) [ロードモナーク(로드 모나크)] : 총 7라운드

월드 : 로드 모나크

중세 RPG풍의 캐릭터가 곡괭이를 이용하여 조그마한 들판을 개간한다. 조금씩 마을을 만들어 나가자.

(2) [フーズパニック(후즈 패닉)] : 총 6라운드

캐미컬한 캐릭터가 거리의 상점을 발전시켜 간다. 무서운 몬스터나 부엌쓰레기를 이용하는 공방전이 재밌다.

월드 : 후즈 패닉

(3) [戦乱の陣(전란의 진)] : 총 6라운드

전국시대의 무장들이 발전을 떠맡는, 전투. 중후한 배경

음악에 맞추어 시리어스한 대하 드라마를 느껴보자.

월드:전란의 진

(4) [デモンズワールド(데몬스 월드)] : 총 7라운드

불가사의한 분위기가 덮여있는 세계, 누가 어둠의 세계를 정복할 것인지…

월드 : 데몬스 월드

(5) [フラワーマヅック(플라워 매직)] : 총 7라운드

꽃밭을 가꾸는 아가씨들의 치열한 싸움. 귀엽고 즐거운 세계이다. 등장하는 캐릭터들과 한마음이 되어 보자.

월드 : 플라워 매직

(6) [メカニツクテクノ(메카닉 테크노)] : 총 6라운드

SF풍의 메카닉적인 캐릭터들이 전투를 벌인다.

여덟개의 세계중 최고로 난이도가 높은 세계로, 도전해 볼만하다.

월드 : 메카닉 테크노

(7) [クレーヅーアニマル(크레이지 애니멀)] : 총 7라운드

거대한 초원에 존재하는 약육강식의 법칙.

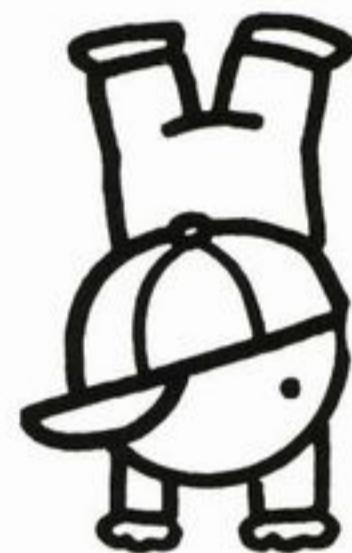
안주할 땅을 찾는 동물들이 세력권 싸움을 벌여나간다.

사냥꾼을 조심할것.

월드 : 크레이지 애니멀

(8) [フマソタヅーパヌテル(판타지 파스텔)] : 총 6라운드

귀여운 마녀와 요정들이, 버섯이나 케이크를 차지하며 땅따먹기 싸움을 벌인다. 환상적인 세계에 빠져 보자.

월드 : 판타지 파스텔

4. 컨트롤 패드의 사용방법

①**L** : 게임을 진행할 세계의 선택이나 세율을 떨어트릴때 사용.
②**R** : 게임을 진행할 세계의 선택이나 세율을 늘릴때 사용.
③**방향키** : 커서의 이동이나 선택 화면의 스크롤시 사용.
④**Select** : 각국의 현재 상태를 볼때 사용.
⑤**X** : 화면을 확대할때 사용.
⑥**A** : 부대의 보충이나 명령화면의 표시, 명령의 선택시 사용.
⑦**B** : 시스템 명령화면의 표시, 명령의 취소시 사용.
⑧**Y** : 화면을 축소할때 사용.
⑨**Start** : 게임을 시작해 일시정지 시키거나, 관찰 모드로 전환시 사용.

* 잠깐만
무료로 드릴까요?

원 호(만 27세,
두울시스템 영업부장)

드래곤볼 Z Ⅲ는 100권을 받아서 이틀만에 전량 판매했고, 드래곤퀘스트는 조금 남았습니다.

저희는 게임매장을 함께 운영하는데, 두개의 단행본에 대한 게임 매니아들의 호평이 대단해요.

제가 게임챔프 사무실까지 찾아온 이유는 게임챔프를 200권 정도 구입해서, 우리 고객들에게 무료 증정할려고 합니다. 으잉? 안된다고요. 기자님들도 한 권씩 밖에 안받으셨다고요.

5. 게임의 시작

(1) 초기 메뉴

시작 화면이나 아직 데모 화면일때에 A나 Start 보턴을 누르면 게임 초기 화면으로 넘어간다.

초기 메뉴

①ゲームをはじめる(게임을 시작한다)

이미 등록되어 있는 플레이어로 게임을 계속 이어한다. 선택하면 플레이 할 플레이어를 선택하게 된다.

②とうろくをする(등록을 한다)

처음 게임을 시작하는 경우엔 이것을 선택하여 플레이어를 등록하여야 한다. 이 메뉴는 3명의 플레이어중 어느 플레이어의 등록을 바꿀것인지를 묻는다. 선택하면 한번 확인을 하고, 「はい」(예)를 선택하면 다음의 메뉴가 추가된다. 추가된 메뉴에도 이 메뉴가 나오는데, 이것을 다시 선택하면 등록하는 플레이어의 이름을 바꿀 수 있다.

③とうるくをけす(등록을 지운다)

등록된 플레이어를 삭제한다.

④とうるくをらつす(등록된 플레이어를 카피한다)

선택한 플레이어의 등록 사항을 다른 두 장소중 한곳에 카피를 한다.

⑤マツプさくせい(맵을 만든다.)

자신만의 독특한 맵을 만드는 기능이다.

(2) 월드의 선택

앞에서 소개했던 여덟개의 세계중 하나를 방향키나 L, R 버튼을 이용하여 선택한다.

월드 선택 화면

(3) 라운드의 선택

플레이어할 세계의 선택에 이어서 라운드를 선택한다.

상하 방향키를 이용해 A 버튼으로 결정한다.

이 화면에서도 L, R 버튼과 좌우방향키로 세계를 바꿀수 있다.

각 세계에서 라운드를 선택하는데 법칙이 있다.

라운드는 위에서부터 차적으로 클리어 해 나가야 하며 갑자기 중간의 라운드에서 게임을 시작할수는 없다.

단, 이미 클리어한 라운드라면 재도전이 가능하다.

라운드 선택 화면

여기까지 선택했으면 이제 본격적인 게임에 들어가게 된다.

6. 게임에 들어가서 …

(1) 게임에 들어가게 되면 상태는 관찰모드로 되어 있다.

이 모드에서 시스템 메뉴를 불러보면 ALLY와 MODE를 선택할 수 있다. 동맹은 해도 되고 안해도 된다. 동맹을 할 경우엔, 상대편 두 나라가 모두 멸망하여 자국과 동맹국 두 국가만이 남지 않았을때까지 동맹관계가 계속된다. 기본적인 설정이 끝났으면, Start 버튼을 눌러 본격적인 게임에 들어간다.

(2) 명령에 대한 설명

게임에 처음 들어가게 되면 게임은 관찰모드 상태로 되어 있다. 이 상태에선 동맹과 게임 모드를 설정할 수 있다. B 누르게 되면 시스템 메뉴가 나타난다.

(3) 시스템 메뉴

시스템 메뉴

① INIT(이니트)

앞으로 탄생하는 모든 부대에 대해 미리 명령을 내릴때 사용한다.(목적지는 정하지 않는다)

INIT

② ALL(모두)

지도위에 있는 모든 부대에 대해 명령을 내릴때 사용한다. 선택하면 부대가 일단 집합할 목적 장소를 정한후, 부대별 메뉴로 들어간다.

ALL(모일 위치를 정해 준다)

ALL(전체 명령)

③ STATUS(스테터스)

각국의 세력분포를 확인할 때 사용한다.

STATUS

④ ALLY(알리)

동맹을 맺을때 사용한다. 원하는 나라의 왕을 선택하면 그 나라와 동맹을 맺게 된다.

ALLY

동맹이다

⑤ MODE(모드)

노말, 어드벤스드 모드를 선택할때 사용한다.

MODE

⑥ SPEED(스피드)

커서의 이동속도를 변경시킬때 사용한다.

SPEED

⑦ END(엔드)

메모를 할때, 메모로 부터 시작할때, 항복하려 할때 사용한다. 후에 써놓은 메모에 관하여를 참고할것.

END

⑷ 부대별 메뉴

부대별 메뉴

① 명령을 내릴 부대에 커서을 맞추고 A 버튼을 누르게 되면 「きょり」(거리)라는 말이 나타난다.

이 상태에서 움직일 수 있는 범위내에서 커서을 이동하면 거리가 나타나고, 여기서 다시 한번 A 버튼을 누르면 그곳으로 부대가 이동하게 되며, 부대별 메뉴가 나타나게 된다.

② たいき(대기)

지정한 장소해서 아무것도 하지않고 대기하게 된다.

대기를 하는 장소가 마을의 위가 아닌때에는, 부대의 숫자가 줄어들게 된다.

③ オート(자동)

각각의 부대가 각자의 판단에 따라 행동하게 된다.

특별히 명령을 내리지 않은 부대도 통상적으로 자동 명령을 내린것 처럼 행동한다.

④ ぼうえい(방어)

지정한 장소에 마을을 만들고 그 장소에서 대기한다.

주로 적의 침입을 막기위한 명령이므로, 규모가 큰 부대에서 임무를 내리는 것이 좋다.

⑤ えんぐん(원군)

무엇인가 일을하고 있는 부대에게 응원을 하러 가라는 명령이다.

⑥ むらつくる(마을 만들기)

마을을 만드는 명령이다.

마을이 늘어나면 사람이나 세금 수입이 늘어나 결국은 군주의 지배력도 증가하게 된다. 마을은 평지나 경작지의 위에, 부근에(통상 2헥스) 다른 마을이 없을 때에만 만들수 있다. 다리나 방벽을 만든후 방어하고 그리고 마을을 만들기 위해선 100의 자금이 필요하다.

⑦ むらこわす(마을 부수기)

마을을 부수라는 명령이다.

적의 마을을 부수려 할때, 방어하기에 방해가 되는 자국의 마을을 없애려 할때 사용한다.

마을을 부술때는 자금의 소비는 없다.

⑧ さくつ(방벽 만들기)

몬스터나 적의 침입을 막기 위한 방벽을 만든다.

위치를 잘 선택해 방벽을 만든다면 적의 성장을 효과적으로 막을수 있다.

방벽을 만들기 위해선 내구도 4에 자금이 1 필요하다.

⑨ さくこわす(방벽 부수기)

전진을 막는 방벽을 부순다.

방벽을 부술때에도 자금의 소비는 없다.

⑩ はしつくる(다리 만들기)

다리나 바다에 다리를 놓는다.

부서진 다리를 고칠때에도 이 명령을 이용하면 된다.

새로운 다리를 만들 때에는 내구도 1에 자금 30이 필요하다.

부서진 다리를 고칠때에는 내구도 1에 자금 2가 필요하다.

⑪ はしこわす(다리 부수기)

다리를 부수는 명령.

적이나 몬스터의 침입을 막기 위해, 혹은 자국 부대의 쓸모없는 진격을 막기위해서 사용한다.

다리를 부술때에도 자금의 소비는 없다.

⑫ かいこん(개간)

방해되는 삼림을 개간해 평지로 만든다.

삼림의 위에는 마을을 만들수 없기때문에 자주 명령을 사용해 평지로 만들어야 한다.

⑬ ふうさ(봉쇄)

몬스터가 출현하는 동글을 봉쇄한다.

동굴이 그대로 열려있게 되면 다음의 몬스터가 나타나 마을을 파괴한다.

몬스터들이 합체하여 강력하게 변하지 않았을 때에 서둘러 동굴을 봉쇄해야 한다.

※붉게 반짝이는 명령은 지정한 장소에서 실행이 불가능한 명령이다. 그 명령을 받은 부대는 지정한 위치에서 대기 상태가 된다.

※세계에 따라서 명령은 각각의 변화를 보이지만 아이콘 표시 및 효력은 같다.

※たいき(대기)=やすみ(쉬다)=まつてるね(기다려요)=まつのじも(기다려)-オート(자동)=どくりつ(독립)=すきたせい(맘대로 해) えんぐん(원군)=おうえん(응원)=かつたい(합체)=たすけるよ(도와줘요) 등…

⑸ 보조 메뉴

⑴ 명령을 내리게 되면 아래의 보조메뉴가 나타난다.

보조 메뉴는 주 명령을 실행한 후에 어떠한 일을 할것인지를 결정하는 것이다.

① オート(자동)

전의 명령을 실행후 자동으로 전환된다.

② 待機(대기)

전의 명령을 실행후 그 장소에서 대기한다.

③ 継績(계속)

⑵ 전의 명령을 그대로 계속한다.

전체명령을 내리다 보면 아래와 같이 이미 명령이 지정된 부대에게선 이번 명령을 어떻게 처리할 것인지를 묻는다.

보조 메뉴 2

① 命令を續行

(지정된 명령을 계속 수행한다.)

② 命令を變更

(새로 내려진 명령을 따른다.)

7. 세율과 군자금

(1) 이 게임에서는 마을을 건설할때, 혹은 다리나 울타리를 만들때 자금이 소요된다.

그리고 많은수의 병력을 모으고 싶을때도 역시 마찬가지로 자금이 소요된다.

게임 화면의 우측 상단에 있는 그래프가 세율 그래프이다.

세율 그래프에는 두개의 눈금이 있다.

적색의 눈금은 플레이어가 조절하는 실제적인 세율 조정의 척도이며, 황금색의 눈금은 컴퓨터가 판단하는 현재 적정 세율로 플레이 중에 참고하면 된다.

세율 조정은 L, R 버튼을 이용하여 할수 있다.

세율표

①세율의 높낮음과 인구수

세율은 인구의 증감에 큰 영향력을 행사한다. 세율이 낮으면 병사들이 많이 나타난다.

반면, 세율이 높을때엔 병사들이 나타나는 수가 적어진다.

②예산의 소비

군자금은 마을을 만들때, 혹은 다리나 울타리를 건설할때, 1천명 이상의 병력을 유지할때에도 소비된다.

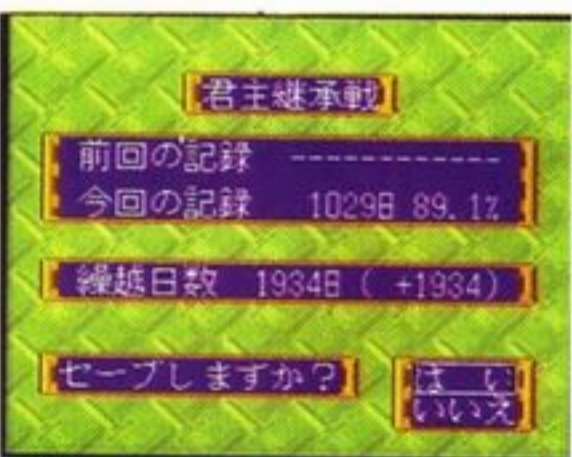
③군자금을 받지 못하는 경우

왕이 있는 성앞에 울타리가 있거나 적의 대부대가 있는 경우, 또 왕이 왕성을 떠나 있을땐 세금이 걷히지 않는다.

(2) 게임의 클리어

자신 이외의 국가를 모두 멸망시키면 그 지도가 클리어된다.

반대로 자신의 나라가 멸망하게 되면 그 라운드를 처음부터 다시하게 된다.

지도를 클리어 하게되면 클리어 화면이 나타난다.

클리어 화면

①클리어 화면

전번의 기록, 이번의 기록 경과일수와 점령률이 표시된다.

②經過日數(경과일수)

그 지도를 클리어 하기까지 소요된 일수로, 작은 시간내에 클리어 하는것이 뒤에 유리하게 된다.

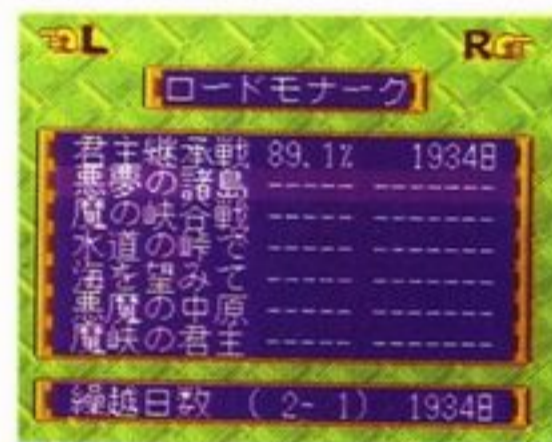
③占領率(점령률)

점령면적을 퍼센테이지로 표시 한다.

④繰越日數(조월일수)

(소모일×점령률=조월일수)로 결정된다.

이 수치가 높아질수록 다음의 지도가 유리하게 전개된다.

(3) 성적표시

성적 표시

①占領率(점령률)

클리어 했을때의 자기 국가의 점령면적과 그 지도에서의 점령 가능한 면적을 퍼센테이지로 표현한다.

②繰越日數(조월일수)

클리어 화면의 조월일수와 같다.

③라운드 번호와 클리어 지도 수

앞쪽의 번호는 52라운드의 연속번호로 커서로 커서를 맞추게 되는 지도 타이틀에 따라 변화한다.

뒤의 숫자는 클리어한 맵의 숫자를 표시하므로 현재 어느정도 클리어 했는지를 알수 있다.

(4) 인정증 표시

인정증

요건을 만족시키고 라운드를 클리어 하게되면 클리어 윈도우의 후에 인정증이 표시된다.

레벨에 따라서 인정증이 변화하므로 상위단위의 인정증을 받을수있도록 노력 하자.

8. 메모에 관하여

메모

이 게임에선 도중에 현재의 상태를 세이브 하는것이 되지 않는다.

(1) 적국의 왕에게 도전하거나 도중에 게임을 중단해야 하는 경우엔 메모를 하는것이 좋다.

단, 메모는 본체의 전원을 끊게되면 사라지니 주의하자.

B 버튼을 누르면 시스템 아이콘이 나타나며 END를 선택하면 아래의 4개의 메뉴가 나타난다.

①ゲームにもどる(게임으로 돌아간다)

원상태로 다시 게임으로 돌아간다.

②メモしてつづける(메모한후 계속한다)

현재의 상태에서 일단 메모한후 게임 화면으로 돌아간다.

③メモからはじめる(메모부터 시작한다)

메모한 부분을 다시 불러내어 시작한다.

④こうさんする(항복한다)

게임의 진행이 잘못되어 제한 일수를 넘어서게 되는등 곤란함을 느끼게 될때 선택한다.

9. 지도의 작성

메뉴화면에 있는 《マップさくせい(지도의 작성)》을 선택한다.

지도는 모두 두개가 작성이 가능하고 1이나 2로 번호를 붙여 주어 구분한다.

맵 에디트

(1) 아이콘

① 연필모양

직접 그릴수 있는 아이콘으로 P모드와 B모드를 선택할수 있다.

P모드는 A버튼을 누름으로서 미리 준비되어진 모양을 지도상에 그릴수고 있고, B모드는 A버튼을 이용해 시작지점으로부터 종료지점까지의 범위 전체에 미리 준비되어진 모양을 그릴수 있다.

② 폼(Form)

해안선이나 산악, 성 주변의 경작지 등을 자동으로 수정해 준다.

지도의 작성이 끝난후 세이브 하기 전에 이 아이콘을 실행해 주어야 한다.

③ 1W

이 아이콘으로 원하는 배경의 월드를 선택한다.

④ 大, 小

이 아이콘 들로 지도의 3단계 확대, 축소가 가능하다.

X, Y 버튼과 마찬가지의 역할.

⑤ 지형

이 아이콘으로 미리 준비되어진 지형을 읽어 들일수 있다.

마음에 드는 모양으로 자유로이 지도를 만들수 있다.

새로운 데이타를 읽어들일 경우 그때까지 그려놓은 지도가 그에 맞추어 변화한다.

지형

⑥ GO!

지도의 작성을 끝내고 게임모드로 들어간다.

만들어진 지도가 부적당할 경우엔 메시지가 나타나므로 재 편집을 하여야 한다.

⑦ END

지도 작성을 종료한다.

세이브 할것인지 말것인지를 선택하게 되면 메인 메뉴로 돌아가게 된다.

10. 마우스 사용법

로드 모나크는 마우스를 지원하여 더욱 편한 플레이를 할 수 있다.

마우스를 사용할때에 달라지는 조작법 이다.

마우스 시스템 메뉴

(1) 오른쪽 버튼

시스템 메뉴를 꺼내거나 메뉴 선택을 취소할때 사용한다.

(2) 왼쪽 버튼

부대를 선택하거나, 메뉴를 선택하고선 결정할 때 사용한다.

마우스 사용시엔 시스템 메뉴에 세금 조정 메뉴와 화면 크기 조정 메뉴가 추가되어 나타난다.

잠깐만

- 임상혁
- 만 43세
- (구)동해전자 근무
- 현재 게임광장 대표

78년도 일반오락실 흑백모니터 제조업체 (구)동해전자에 입사, 이후 일반오락실 관련 사업을 경영, 91년 4월 가정용 게임기로 업종 변경.

－오랜기간 게임업계에 몸담으셨습니다.

:국내에 처음 소개됐던 축구, 탁구, 잠수함등의 일반 오락실 게임이 등장할 때부터 있었으니… 벌써 14년이란 세월이 흘렀군요.

－항상 표정이 밝습니다.

: 하하. 그래요? 그동안 항상 나이어린 학생들과 생활했기 때문일겁니다. 그래도 나이는 못속이죠.

－그동안 어려웠던 점도 많으셨으리라 생각이 드는데…

: 모든 산업이 그렇겠지만 초창기에는 여러가지 여건과 사회인식의 부족등으로 많은 어려움이 있었습니다. 그렇지만 나름대로 재미는 보았어요.

－가정용 게임기로 전업하시게 된 동기는?

: 요즘은 조금 낫지만 오래전엔 일반 오락실이 많은 규제를 받았고, 오랜 감각에 앞으로 가정용 게임기 산업이 훨씬 발전되리라는 판단이 섰기 때문입니다.

－작년 11월 용산전자상가로 이전하셨는데.

: 개인적인 사정과 일반인들의 인지도가 높은 용산전자상가로의 이전이 바람직하다고 생각했습니다.

－게임 소프트웨어 불법복제에 대한 생각은?

: 장기적인 측면에서 바람직하지 않지만, 대기업의 이기적 발상 또한 납득키 어렵습니다. 똑같이 수입해서 파는데 자기네들만 먹고 살자고 권리를 주장하지 않습니까. 대기업에서 직접 개발하고나서 권리를 주장하면 몰라도 말입니다.

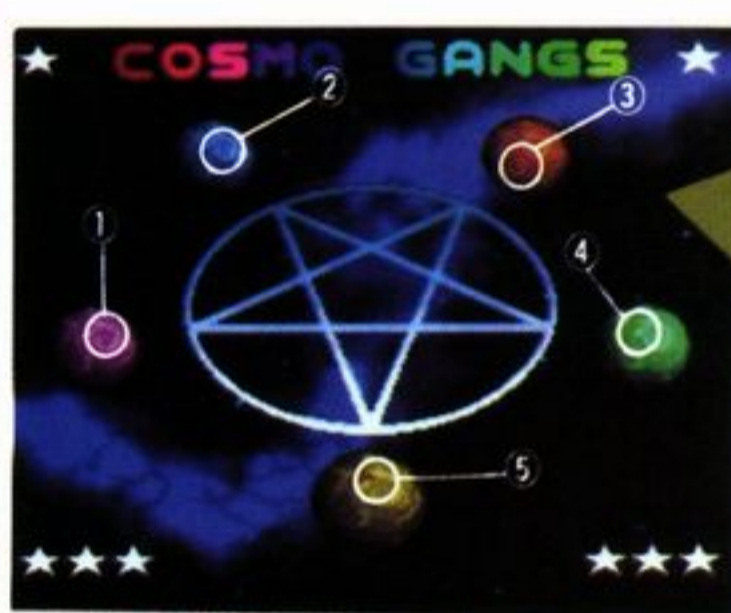
NEW SOFT

코스모 갱 더 비디오

슈퍼컴보이	현지 발매일	92.10.29	장르	슈팅	화면 외국어 수준	영어 하
	제작사	남코	용량	8M	대상 연령	국교 이상
	현지 발매가	7,900엔	기타	2인용	게임 난이도	ABC DEF

가족이 함께 즐길수 있는 코믹 슈팅 게임!!

이 게임은 7~8년전에 오락실에서 많은 인기를 누렸던 '갤러그'와 PC 엔진 게임으로도 등장한 바 있는 '갤러그 88'의 보강된 한 형태이다. 배경 그래픽과 사운드가 전편들에 비해 많이 보강되었고, 코믹한 캐릭터들이 즐거움을 더해 준다. 연말 년시에 가족과 함께 즐 만한 게임이다.

지역(AREA) 설명

제1지역 : 코스모 혹성
제2지역 : 물의 혹성
제3지역 : 불의 혹성
제4지역 : 숲의 혹성
제5지역 : 사막의 혹성

제6지역 : 우주 요새
(보스의 등장)

이 게임은 모두 5개의 지역과 보스의 별(DEAD STAR)를 포함하여 모두 6개의 지역으로 도전 스테이지를 포함해 전 29스테이지로 구성되어져 있다.

전 스테이지에 나오는 배경은 5가지 패턴을 중심으로 각 지역에 맞추어 색깔이 변화되어 등장하지만, 적들의 종류나 등장하는 방법은 각 스테이지 마다 개성있게 구성되어져 있다.

등장하는 적 캐릭터

코스모
코스모 군단의 졸개. 인해전술로 공격해 온다.

보스 코스모
전 코스모 군단의 사령관격. 이 놈을 쏘러 뜨리면 화이퍼 윙을 손에 넣을수 있다.

미니 UFO
우주선을 타고 공격해 온다. 열받으면 무섭다.

돈돈가돈
불이나 총알을 쏘며 공격.

아마드 코스모
레이저를 쏘며 공격한다.

요로Q
양옆으로 와따리 가따리(?)하면서 이상한 공격을 한다.

가라폰
우주 생물로서 보스의 애완 동물격. 몸체가 작아 맞추기가 곤란하다.

아이템(ITEM)

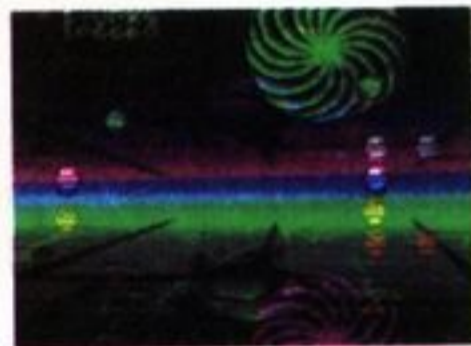
이 게임은 10종류의 아이템(ITEM)이 등장하는데 효과적으로 이용하면 게임을 보다 쉽게 진행시킬 수 있다.

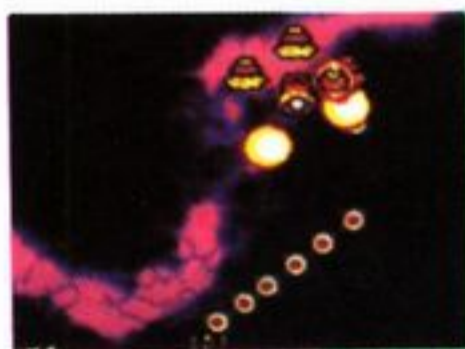
화이퍼 윙
플레이어(PLAYER)와 합체되어 무기의 파워를 증가시킨다.

스파이더 네트
중앙에 거미줄을 만들어 적들의 움직임을 둔하게 만든다.

스페셜 플랙
플레이어의 수를 1대 증가시킨다.

포인트 업
포인트를 높일수 있다.

톨내드
적들의 주위에 블랙홀을 만들어 적들을 빨아들인다.

실드
플레이어(PLAYER) 의 주위에 방어막을 만들어 보호한다.

놀라게 하는 상자
갑자기 삐에로의 머리가 튀어나와 적들을 잠시동안 놀라게 해서 움직이지 못하게 한다. 총알로 맞추면 파편이 튀어나가 적들을 공격한다.
(단, 빨리 맞추지 않으면 역효과가 일어난다.)

버러지 쇼트
연속적인 공격으로 여러 마리의 적을 해치울 수 있다.

수퍼 노바
2인 동시 게임시 윗쪽의 플레이어(PLAYER) 를 연속적으로 맞추면 부풀어 올라 터지면서 적을 공격한다.

체인지
2인 동시 게임시에 1플레이어와 2플레이어의 무기와 위치를 바꾼다.

제1지역 코스모 혹성

코스모 혹성에서 코스모 우주로!!
이곳은 코스모 혹성의 대도시 지역이다.
여기에서 부터 시작해서 우주로의 여행이 시작되는데....

제2지역 물의 혹성

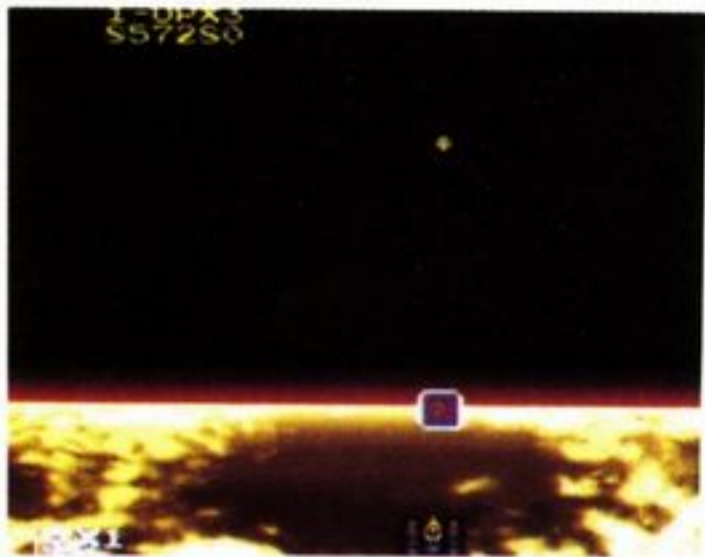
배경은 근사해 보일지 몰라도 얕볼수 없는 코스모 군단!!
출현하는 코스모들의 공격 패턴이 점점 복잡해진다.
반면 4스테이지의 배경은 반할정도로 아름답다.

제3지역 불의 혹성

코스모 군단을 불꽃 지옥으로!!
코스모와의 전투도 중반전으로 접어들면서, 공격도 본격적으로 벌어진다. 코스모들의 숫자도 늘어 나면서 UFO와 같은 새로운 강력한 적들이 처음으로 등장한다.

제4지역 숲의 혹성

무대는 녹색으로 빛나는 아름다운 혹성이다.
이곳에는 무인의 UFO가 처음으로 등장한다.
자! 강력한 적들에 맞서 최고의 아이템을 갖추어 놓도록!!

제5지역 사막의 혹성

우주의 카우보이 기분을 만끽!!
무대는 서부를 연상케 하는
사막의 혹성이다.
우주 방어도 종반을 향하는데...
마지막 지역을 향해
총력을 다하자!!

마지막 지역 우주 요새 (보스의 등장)

드디어 코스모
군단의 아성을 공략!
요새 내부를 통과
크라이 막스인
보스와의 대결이다.

보스 돈 코스모의 4단 공격!!

7종류의 도전 스테이지

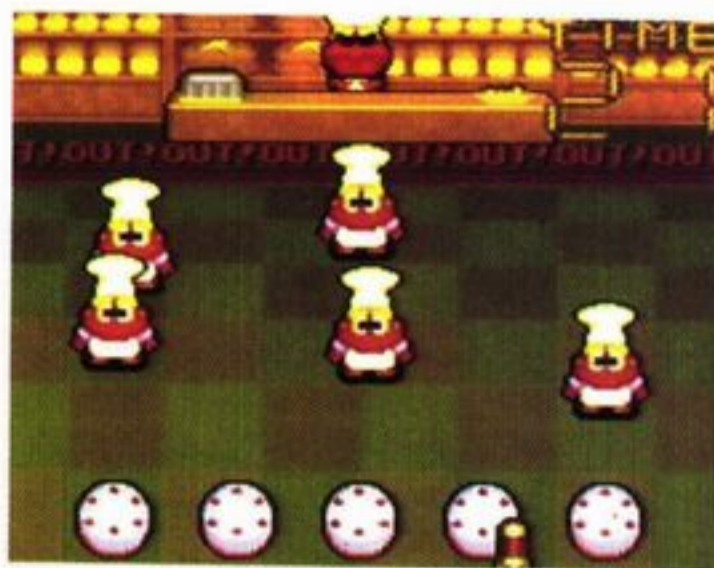
갤러그 시리즈에서 보아왔던 보너스 스테이지의 한 형태인데 스크램블과 비슷하다. 밑으로 내려와 보물을 훔쳐가려는 적들을 맞추면서 우리의 보물을 지키자.

아케이드판의

웨스트 월드

닌자 월드

귀신 월드

발레 월드

주방장 월드

써커스 월드

三信電子

■TEL : 703-1090
703-1431

FANTASTIK TM

굿보이 전문취급점
IBM 게임 전문 취급점
팩 전문 판매점

비디오 게임의 슈퍼스타
슈퍼콤 판매대리점
삼신전자

Good Boy

GB-MXOOOIA

Control Pad

(주) 다우정보 시스템
확실한 국산팩제작

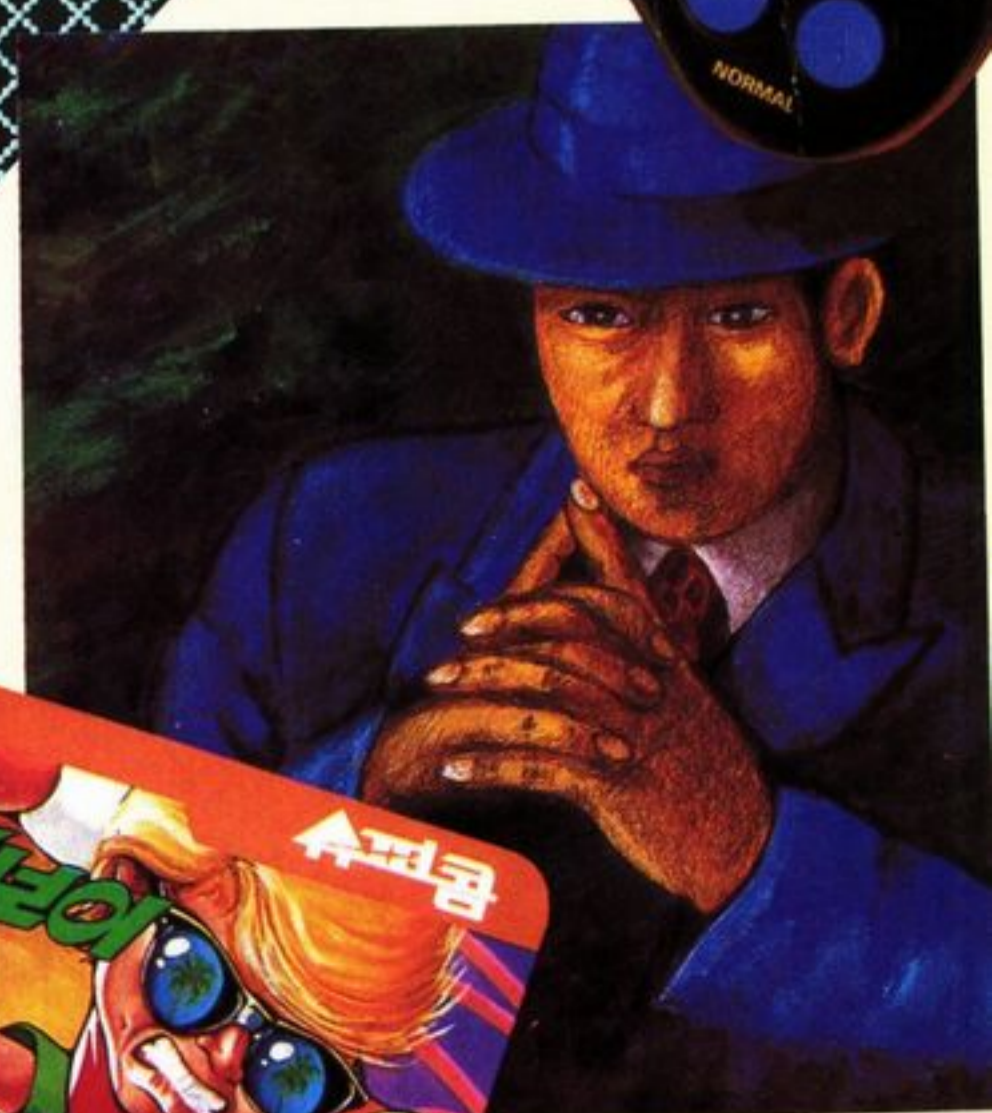
1 로드런너
2 옥타곤
3 크리스탈 특공대
4 블랙드래곤
5 희동이의 모험
6 크락스
7 애꾸눈 짹
8 뉴브 탐험
9 둘리 부라보랜드

날아라 슈퍼보이

장군의 아들

FINAL FANTASY V

© SQUARE 1992

긴급속보

슈퍼컴보이	현지 발행일	92.12.6	장르	롤플레잉	화면외국어 난이도	일어상
	제작사	스퀘어사	용량	16M	대상 연령	고교생 이상
	현지 발행가	9,800엔	기타		게임 난이도	ⒶBC DEF

FINAL FANTASY V

자! 이번호에도 창간호에 이어서 모험의 주역들을 소개하기로 하겠다. 현재 스퀘어사로부터 사전 공개된 등장 인물은 8명으로, 주요 인물 4인과 보조 인물 4인이다.
전작에 이어 새로운 모험을 계속하게 되는 이들 주인공들을 잘 체크해 기억해 두도록 하자.

주요 등장인물들은 모두 독특한 개성의 소유자들!

가련한 공주 ► 레나

타이쿤대국의 공주. 정숙하고 사려 깊으면서도 우수에 찬 여인.
7년전에 어머니가 병으로 사망한 후 그 슬픔을 잊기 위해 무술을 익혔다. 이제는 그 누구못지 않게 아버지 타이쿤왕의 오른팔이기도 하다.

방랑의 자유인 ► 바쯔

유랑을 벗삼아

어렸을 때부터 아버지와 여행에 나섰으며 아버지가 죽은 후로는 아무도 아는 사람이 없는 천애 고아의 홀홀단신. 자연을 벗삼아 커 온 그는 그 누구에게도 속박당하려 하지 않는 자유분망한 성격으로 정의감이 투철하다.
부친에게서 물려받은 검 솜씨가 뛰어나며 이 검을 의지해 여행중에 만단 쵸코보와 모험에 나선다.

젊은 해적두목 ► 파리스

원래 청부살인 업자로 해적 동료에게도 따돌림당하는 사람 이었으나 어떤 사건을 계기로 가장 어린 나이로 해적의 두목 자리에 올랐다.
격한 기질로 투쟁심이 왕성하며 한번 눈에 든 것은 반드시 차지하고야 마는 강인한 성격의 소유자.

수수께끼의 노전사 ► 가라프

누구보다도 평화를 사랑하고 사랑하는 사람을 위해서라면 목숨도 아끼지 않는 기개 높은 용감한 전사. 기억상실 때문에 그의 과거 전력은 불투명하지만 일행의 무드메이커로 활약한다. 검 솜씨는 물론 머리 싸움에서도 젊은이들에게 뒤지지 않는다.

스토리 열쇠를 쥔 새 주인공 등장

주요 주인공 4인 외에 새롭게 소개된 조연 배우 4인을 입수된 정보를 중심으로 간단히 소개하기로 하겠다.

비룡(나르는 용)과 함께 공중으로 사라졌다?

타이쿤 3대 왕으로 레나의 아버지. 호전적이며 세계 제패의 꿈을 꾸었던 선대 왕과는 달리 싸우기를 싫어하고 약탈적인 영토 확장에도 소극적이다. 전설적인 명검사이기도 하지만 이제는 그 검을 뽑는 일도 드물다. 딸인 레나에게 검술을 가르킨 것도 바로 그 자신이다.

항상 앞일을 생각해 매사를 처리하는 타입으로 약간 보수적인 편이지만 이 세계의 질서가 무너지거나 하면 그 어떤 사람보다도 앞장서서 이를 막아내는 용감한 왕이다. 현재는 비룡을 타고 떠난 후로 지금까지 그 행방이 묘연하다.

크리스탈을 제압한 남자…?

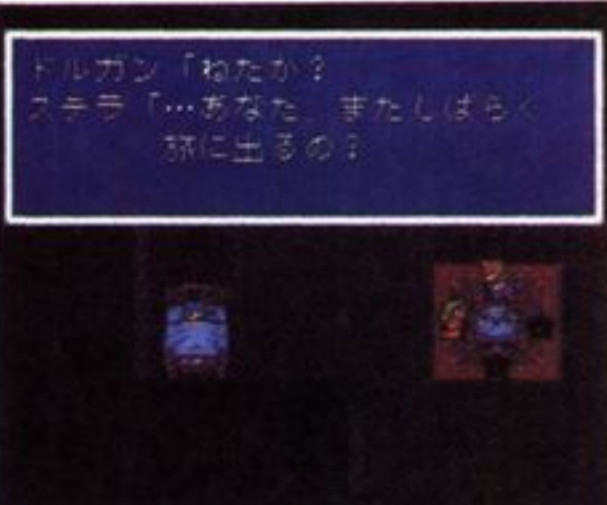
세계 최고의 학자이자 기술자. 그러나 학자적인 태도를 찾아볼 수 없는 쾌활한 성격.

배 만드는 기술(조선기술), 화력(불의 힘)을 이용한 반영구적 기관, 폭약제조기술등 세계 각지에서 사용되는 수많은 기술을 개발해냈지만 그 자신은 부귀나 영광에 연연하지 않고 연구에 몰두하고 있는 학자이다.

그는 어느날 오래된 고서적을 읽고 세계 각지에 존재하는 크리스탈을 이용하여 막대한 에너지를 발생시키는 장치를 발명하는데 성공했다. 이 장치는 세계에 아주 유익하게 사용될 수 있는 것이지만—

항상 아들 바쯔만 생각하고 있는 주인공 바쯔의 아버지

말이 없고 침착 냉정한 성격. 모든 마술을 터득한 마술사로 검술의 도인이기도 하다.

이전에는 사람들이 살지 않는 릭스라는 마을에서 부인과 아들 바쯔와 셋이서 살았는데 그 때도 자주 여행을 떠나곤 했다. 그러나 부인 스텔라가 죽게되자 어린아이인 바쯔를 데리고 마을을 떠나 정처없는 방랑길에 올랐다.목적을 알 수 없는 수수께끼 같은 여행중에 검술과 자연 속에서 살아남는 방법을 아들 바쯔에게 전수시켜 주었다. 그러나 그 역시 병에는 어쩌지 못해 비밀스런 사명을 아들 바쯔에게 부탁한채 수수께끼 같은 삶을 마쳤다.

세상에서는 역시 코코야, 코—코

세계를 대표하는 학자 시드의 손자. 시드의 피를 이어받아 어릴 때부터 학자로서의 재능을 보였다. 책 읽기를 좋아하며 큰 안경을 쓰고 있다. 또래들과 놀기보다는 조경하는 조부 시드의 연구나 실험을 지켜보기를 좋아한다.

어머니는 항상 연구실에만 틀어 박혀 있는 미드의 아버지에 환멸을 느껴 미드를 남겨놓은 채 집을 나갔으며 그 부친 또한 발행한 기계를 실험하다가 폭발로 3년전에 세상을 떠났다. 시드와 함께 둘이서 살고 있다.

모험의 땅으로 날아가자

강철의 날개편

Ⅴ에서도 비행선을 비롯해 상당수의 탈 것이 등장한다. 이들 탈것들이 스토리 전개와 어떻게 연계돼 있는 지를 살펴보자!

비공정

FF시리즈에 등장하고 있는 탈 것의 하나인 비행정은 이번회에도 등장한다.
비행정은 고속으로 비행할 수 있는 배. Ⅴ에서는 Ⅲ의 [엔터프라이즈 개량형]과 같이 바다 위에도 착륙할 수 있으며 바다 위에서는 보통 배가 되어 바다 위를 항해할 수 있다.
기변 시스템을 탑재한 굉장한 것으로 Ⅲ에서는 [시간의 톱니바퀴]의 힘으로 날 수 있는 반면 Ⅴ에서는 처음부터 비행 가능한 것으로 등장한다.

자유자재로 확대 축소할 수 있는 비행모습을 다시 볼수있다.

화력선

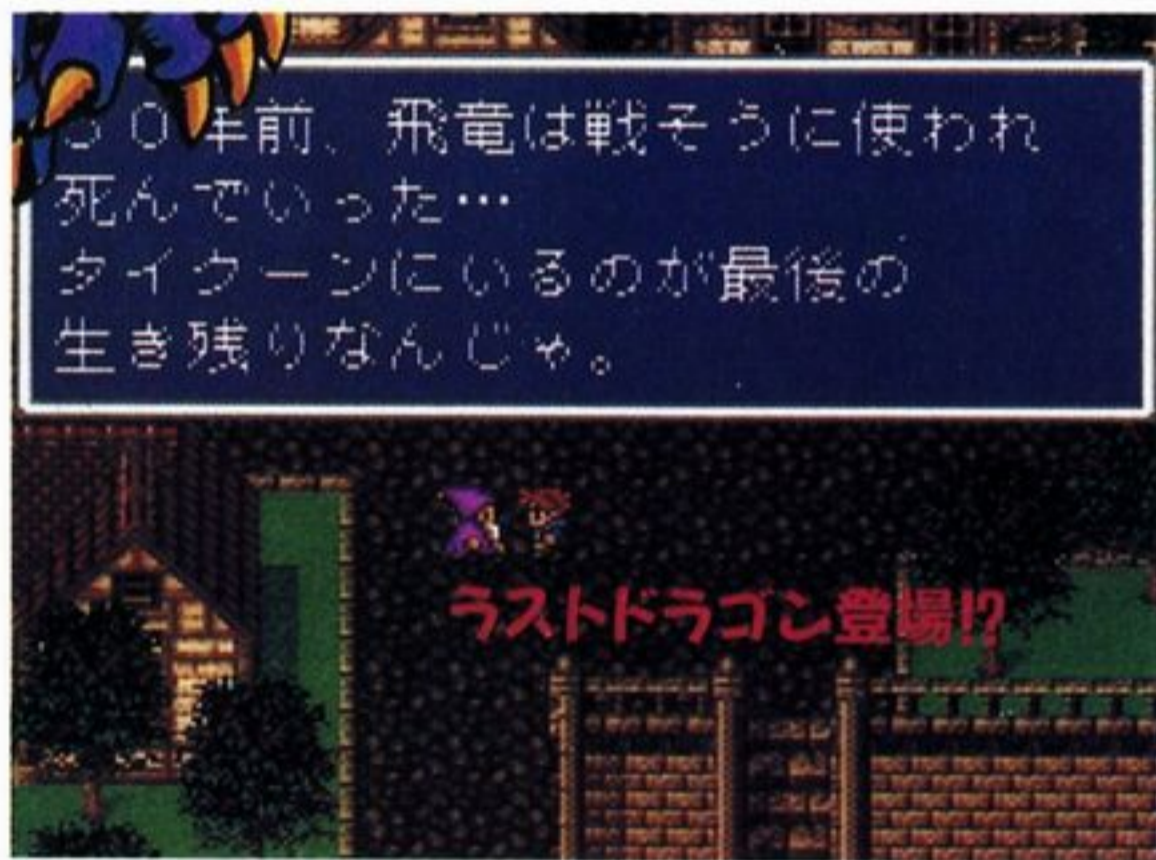
Ⅴ에 처음 등장하는 새로운 타입의 배.
[화력]이라고 하는 반영구적 기관의 움직임에의해 항해한다. 지금까지 등장한 선박들과는 달리 바람이 없어도 항해할 수 있다. 그런데 반영구적으로 작동하는 [화력기관]이라? 오늘날의 원자력선인가?

인류 발전의 산물로서 등장하는 것인가? 그렇지않으면—

생명의 날개편

FF에서는 쵸고보로 대표되는 타는 동물도 대활약을 펼친다. 새로운 모습의 비룡도 등장해 더욱 파워풀한 스토리를 보이고 있다.

비룡

아름다운 보석 같은 뿔을 가진 공중을 나는 용.
수렵민들이 사육한 것으로 편리한 교통으로 대활약상을 보인다. 또 그 뿔은 왕관이나 무기의 장식품으로 아주 귀중한 것이며 혀는 불치의 병을 낫게하는 약으로 쓰여진다고 한다.
그러나 50년전 권력투쟁 때 전쟁에 사용되면서부터 그 뿔을 얻기 위해 남획을 일삼아 이젠 타이쿤 왕국에 있는 용 한 마리만 유일하게 생존해 있다.
이 용 또한 타이쿤 왕을 태운채 사려져 행방이 묘연한 상태. 과연 바쯔 일행은 무사히 비룡을 찾을 수 있을까? 또 행방불명된 타이쿤 왕은—.

흑 쵸코보

Ⅳ편에서 처음 등장한 하늘을 나는 쵸고보.
숲에만 착륙할 수 있으며 낮은 산들은 날아 넘을 수 있다. Ⅴ에서는 모든 타는 물체들이 스토리와 아주 긴밀하게 연결돼 있어 이 흑쵸코보에도 얽힌 별도의 이야기가 준비돼 있는 것 같다. 지금가지 쵸코보족이

라고 하면 죠고보 숲에서는 쉽게 만날 수 있는 타는 [새]로 등장했으나 이번에는 정해진 숫자만 등장하는 진귀한 [새]로 활약한다.
[뚱보쵸코보]나 [백쵸코보]는 언제 등장할 것인가. 기대된다.

쵸코보 FF시리즈의 심볼 캐릭터로 부상. 주인공 바쯔의 친구로 이름은 [보고] 바쯔와 같이 여행하면서 대활약을 한다.
힘내라 쵸코보군단!!

더욱 새로워진 직업 대소개

음유시인에 무용가, 약사등이 새로 등장해 흥미를 더해주고 있다. 이들의 능력은 과연—

음유시인

세상사를 아름다운 말과 멜로디로 노래부르는 사람을 음유시인이라고 한다. 그들의 노래에는 불가사의한 힘이 있어 전투중 노래를 부르면 전사들이 아주 힘있게 전투에 나서게 된다. 그들이 사용하는 무기는 아름다운 멜로디를 내는 비파이며 짧은 단검을 사용하기도 한다. 또 Ⅳ에서 활약했던 길버트처럼 전투중에 몸을 안보이게 해 적의 공격을 피하는 능력도 있다.

몸을 사라지게 해 적의 공격으로 부터 피할 수 있다.

원래로 돌아올 때에는(다시 나타날 때는) [나타난다]를 사용한다.

실록!!나는 이렇게해서 가수가 되었다.

[노래부르는] 능력을 획득하면 음유시인은 특수한 효과를 내는 노래를 부를 수 있게 된다. 이러한 노래는 상점에서 판매하는 레코드나 자연의 소리 등과는 다른 것이다. 이러한 능력을 갖추자면 세계 각지에 산재돼 있는 선배 음유시인들을 만나 그들에게서 [가르침]을 받아야 한다. 따라서 음유시인의 1인자가 되기 위해서는 전국을 돌아다니지 않으면 안된다.

[FF V] 스토리 대 예상!!

그동안 베일에 가려져 왔던 이야기의 전개가 새로운 인물의 등장으로 조금은 그 맥락을 알 수 있게 되었다. 시드라는 주인공의 등장 역시 크리스탈이 이야기의 핵심이 되고 있음을 시사해주고 있다. 지금까지 신비에 싸인 존재로만 그려졌던 크리스탈은 이를 이용해 강력한 파워를 내는 장치의 등장으로 Ⅴ의 세계에서 보다 친근한 존재로 다가오게 됐다. 타이쿤 왕의 베일에 가려진 실종이나 바쯔의 아버지 도르코의 여행 목적도 이 크리스탈과 깊게 연관돼 있는 것으로 보인다. Ⅴ의 스토리는 날로 흥미진진해지고 있으며 시시각각 그 재미를 더하고 있는 스토리의 내용은 다음

약사

안전하고 확실한 도핑(약물)

약사란 말 그대로 약을 만드는 직업인 [약제사]를 말한다. 약의 전문가들인 그들이 해독약을 사용하면 일반 것보다 2배 이상 빨리 회복된다. 약제사이기에 상당한 의료지식도 있어 파티 전원에게 이상이 생기면 이를 치유하는, 백마법 [에스너]와 동일한 힘을 갖는 [치유]를 사용할수 있다. 이것을 사용하면 전투를 할 수 없게 된 전사라도 다시 살려낼 수 있다. 백마법 [레이즈]와 같이 [소생]도 사용할 수있다.

약사들이 사용하는 무기는 바로 [약]이다. 따라서 약사들만이 사용할 수 있는 전용 [약]들이 상당수 준비돼 있다. 약사들이 이들 약을 먹으면 다양한 능력을 발휘할 수 있다. 최근 스포츠계에서 사용되는 [약물복용]과 같은 것으로 볼 수 있다. 이 밖에도 약을 직접 적에게 뿌려 손상을 입히는 공격방법도 있으며 보통때는 단검을 사용할 수 있다.

적십자 마크가 난무한다

거인의 약으로 거대한 몸체로도 변화되는데…

전투개시!!

매직 포인트나 아이템을 사용하지 않고 다시 살릴 수 있다

공격마법에 필적하는 강력한 공격력을 갖은 약을 방출시킬 수도…

황학력의 승리…일까?

미지의 약도 만들어라!

약사들에게는 또하나의 특수한 능력이 있다. 바로 조제능력을 말한다. 이는 새로운 약을 사용해 새로운 효과를 내는 약을 만드는 능력을 말한다.

예를 들면 해독약과 에릭서를 사용해 회복력이 아주 신속한 새로운 약인 [엑스포션]을 만들 수 있다. 약의 종류는 아주 많아 사용하는 방법에 따라 마법에 필적하는 힘을 발휘하는 약을 만들 수 있다.

약은 한번 사용하면 다시 사용할 수 없기 때문에 관리하지 않으면 어려움에 직면할 수 도 있다

발매 하루전 오프닝 대공개

롤플레잉의 매니아라고 자처하는 유저라는 화이널 환타지 5의 발매를 손꼽아 기다리고 있으리라 본다. 발매일을 하루 앞두고 제휴사인 소프트 뱅크사로부터 제공받은 오프닝 장면을 독자들을 위해 특별히 공개하기로 하겠다.

FINAL FANTASY V

© SQUARE 1992

세계는 바람(風), 흙(土), 불(火), 물(水)등 4개의 크리스탈 힘에 의해서 번영을 누리고 있었다.

그러던, 어느날 바람의 이상 현상을 느낀 타이쿤 왕은 바람의 신전에서 놀랄만한 것을 보았는데…

그것은 타이쿤 성 가까이에 거대한 운석이 떨어졌던 것이다.

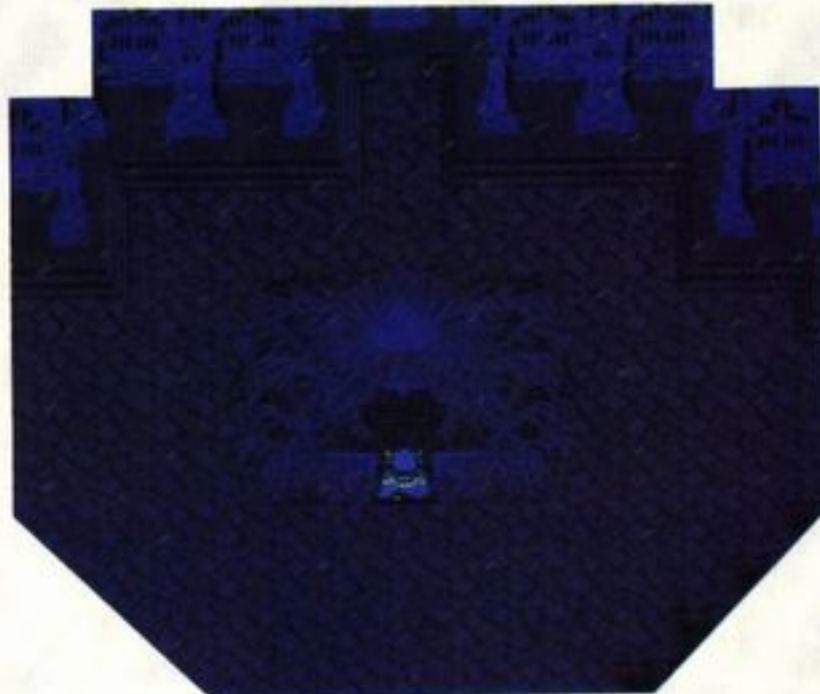
1 바람이 멈추었는데…

타이쿤 왕은 이상한 바람의 기운을 느끼고 바로 신전으로 가서 레나에게 느낌의 이상함을 전하고 있었다.

타이쿤 왕은 드래곤등에 올라타 신전으로 향하는데…

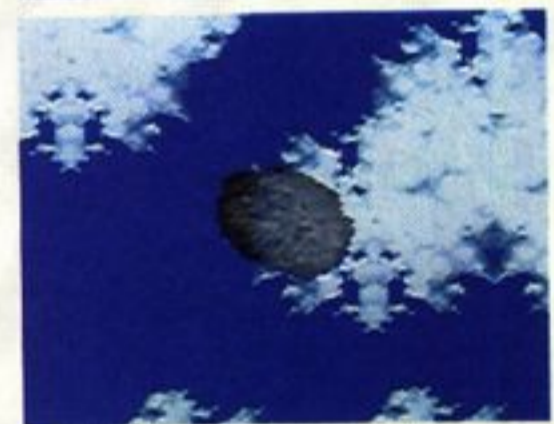
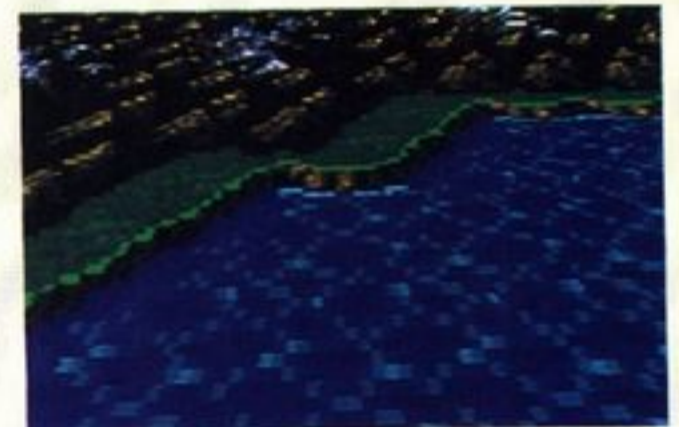
바람의 이변을 느낀 사람은 타이쿤 왕 뿐이지 않았다. 해적인 파리스도 파리스:바람이… 멈추었는데.

2 크리스탈이 폭발

바람의 신전에 도착한 왕의 눈 앞에 펼쳐진 것은 크리스탈의 이변이었는데…

3 수수께끼의 운석이 낙하!

운석이 낙하!!
그 사실을 안 주인공인 바쯔가 레나를 만나는데

비디오월드

파이브스타 스토리즈

The Five Star Stories

감독	야마자키 카즈오
상영시간	1시간
제작	각천춘수 (角川春樹)

프롤로그

이스터, 웨스터, 사우선드 그리고 노스.

네개의 성단으로 이루어진 조우커 성단계엔 무수한 국가가 난립해 있었다.

그곳은 거대한 힘을 지닌 전투병기 모터헤드와 그 조종자인 헤드 라이너, 파티마들이 전쟁을 거듭하는 무대이기도 했다.

파티마.

그것은 인공생명체로서 모터헤드와 헤드 라이너의 중간자로서 모터 헤드를 컨트롤 하기위해 태어난 여성형의 컴퓨터 안드로이드였다.

하지만, 그녀들의 몸에도 붉은 피가 흘렀고 평범한 여성의 모습과도 아무런 차이가 없었다.

어두컴컴한 방안에 시계의 종소리가 울렸다.

그 소리의 울림이 방안에서 사라지기 전에 침대에서 자고있던 4-5세 가량의 소녀가 눈을떴다.

주변에 아무도 없다는 것이 불안해진듯, 그 소녀는 아래층으로 내려가 누군가를 애타게 찾았다.

"아버지?"

집앞의 테라스에 언니, 동생과 소녀가 애타게 찾던 아버지의 모습이보였다.

그리고 금발의 남자.

"안녕 라키시스?"

테라스로 달려나간 소녀를 보며 마치 아름다운 여신과 같은 모습의 그 남자가 인사를 건네왔다.

소녀는 햇빛보다도 눈부신 금발에 홀린 듯, 양볼을 빨갛게 물들인채 그자리에 서있기만 했다.

행성 애들러.

애들러를 향해 미친 듯이 강하하고 있는 한가닥의 금빛 섬광이 있었다.

그 섬광은 사막을 가로지르는 긴 고속도로 곁에 튀어나와 있는 커다란 바위산에 충돌해 먼지구름을 일으키고 말았다.

예의 고속도로 위를 걷고있는 한사람.

소프라는 이름의 그 사람은 남자라고 하기에도.. 그렇다고 여자라고 하기에도 곤란한 생김새를 가지고 있었다.

고속도로를 울리며 전투용 기계인 모터 헤드의 수송용 호버차량 디그가 다가왔다.

디그에서 한 남자가 머리를 내밀었다.

자신을 보드 뷰라드라고 밝힌 남자는 소프에 대한 지대한 흥미를 가지고 말을 걸어왔다.

조금은 가벼운 듯이 보이지만 나쁜 남자로는 보이지 않았다.

사막위를 걷는 소프에게 뷰라드의 모터헤드 캐리어가 다가온다.

다시만난 두자매. 크로소와 라키시스

두사람은 개인적인 이야기 거리가 떨어지자 그들이 애들러로 오게된 이야기를 나누게 되었다.

애들러에 살고있는 성단 최고의 파티마 제작자, 닥터 바란쉐의 새로운 두 파티마의 선(마스터를 고르는 의식)이 이야기의 중심 화제가 되었다.

파티마의 선은 그들의 소유 자격을 가지고 있는 기사, 영주, 왕등이 모여 새로운 파티마로 하여금 마스터, 즉 주인을 선택하게 하는 제도로 어느정도 그녀들의 인격을 보장해 주고 있는 것이었다.

이번에 선을 주관하는 사람은 애들러의 영주인 유바 대공으로 돈으로 지위를 샀다는 풍문도 나돌고 있는 자였다.

아쉬워 하는 뷰라드와 헤어져 소프는 드문드문 나있는 풀사이로 어디론가 걸어가고 있었다.

소프가 가는 방향 앞으로 한 저택의 모습이 드러났다.

거실에서 기다리고 있던 소프의 앞에 병약해 보이는 한 중년 남자가 걸어 나왔다.

소프곁으로 다가온 창백한 얼굴의 남자가 지금 애들러로 헤드라이너 들을 모아들이고 있는 두 파티마의 제작자, 닥터 바란쉐였다.

공장내부엔, 세개의 침대, 각각 아트로포스, 라키시스, 크로소라고 적혀있는 양육용 침대가 놓여있었다.

바란쉐는 소프에게 친구의 마지막 부탁이라며 클로소와 라키시스를 보호해 달라고 한다.

바스토뉴시를 향해 뻗은 도로위를 소형 디그가 날듯이 달리고 있었고, 그 위에 앉은 소프에게 10여년 전의 자신의 마스터가 되어 달라는 라키시스의 추억이 떠올랐다.

바스토뉴시의 유바 대공의 성

유바는 모터헤드 마이스터라는 예쁘장한 사내를 맘에 드는 기색으로 면담을 하고 있었다. 소프였다.

소프는 유바 대공의 성에서 뷰라드와 상봉할수 있었다.

성 안은 사람들로 북적대고 있었다.

갑자기 소란이 진정되며 사람들의 시선이 한쪽으로 집중되었다.

2층에서 이야기를 나누던 소프와 뷰라드의 시선도 사람들이 바라보는 쪽으로 옮겨졌다.

"아마테라스 디스 그란드 에이다스 그리스 4세!"

"델타 베룬의 빛의 신!"

경악과 감탄의 탄성이 여기 저기서 터져나왔다.

인간이라고는 믿기지 않을 정도의 아름다움과 차가움을 지닌 아마테라스의 뒤로 몇명인가의 복면 기사들이 따랐다.

성단 최강의 이름을 날리고 있는 기사단인 미라쥬 나이트.

뷰라드는 딱딱한 분위기가 마음에 들지 않았는지 미라쥬 나이트를 바라보며 투덜대었다.

뷰라드의 모터헤드인 브란지를 보러 격납창에 다녀오던 두사람은 성안을 울리는 사이렌 소리에 창밖을 내다보았다.

"파티마가 도망간다!"

고함과 욕설이 난무하는 가운데 총검을 들이대며 달려드는 병사 사이를 뚫고 지나가는 한 그림자가 있었다.

마치 중력의 영향을 전혀 받지 않는듯 부드러운 움직임을 보이던 그림자는 까마득한 성벽을 뛰어넘어 밖으로 나가버렸다.

"크로소!"

성벽을 뛰어넘는 찰라, 그림자의 얼굴을 본 소프는 아래층으로 달려 내려갔다.

뷰라드는 그런 소프를 보고선, 창밖으로 뛰어내려 디그를 낚아채어 뒤늦게 달려온 소프를 태운채 달아난 크로소를 뒤쫓기 시작했다.

바스토뉴로 부터 멀리 떨어진 외딴 마을에 도착한 크로소는 마을 한복판을 머뭇거리고 있었다.

언니인 라키시스가 알려준 아버지의 친구이자 마찬가지로 파티마 제작자인 모라드 공의 집을 찾기 위해서였다.

"안녕히... 그래도 저는 당신을 사랑하고 있었어요" "기.. 기다려!" 소프의 절규는 공중에 흩어지고, 리트라는 사라진다.

"라키시스! 이리와!" 소프의 외침에 라키시스는 날듯이 단상에서 뛰어 "마스터-"를 외치며 소프에게 안긴다.

소프의 손에 이끌려 도망 치는 라키시스의 눈에 동생 크로소의 모습이 보인다. 크로소는 라키시스에게 소리친다. "언니!"

"크로소-!" 크로소에게 손을 흔들며 라키시스는 식장을 빠져나간다.

하지만 그녀에게 친절히 길을 알려줄 사람보다는 마을의 불량배에게 먼저 발견될줄은 아무도 모르고 있었다.

뷰라드와 소프의 작은 디그가 마을에 도착했을땐 사람 그림자라곤 찾아볼 수가 없었다.

소프와 뷰라드는 양쪽으로 흩어져 크로소를 찾기 시작했다.

비명과 함께 달아나려던 크로소의 배에 사내주먹이 명중했다.

정신을 잃은 그녀의 주변에 몇명인가의 불량배가 모여들었다.

성단 최고의 무제로 칭송받고 있는 코러스 3세.

크로소는 공교롭게도 그 마을에 와있던 코러스 3세에 의해 구원을 받게 되었다.

뒤따라온 유바의 부하인 보이트가 크로소의 반환을 요구했지만...

그들의 대화현장에 있던 네명의 기사에 의해 제지당했다.

예의 미라쥬 나이트.

그들의 증언에 의해 크로소가 코러스 3세를 향해 마스터라고 부른것이 확인되고, 보이트는 이를 갈며 유바의 곁으로 돌아가는 수 밖에 없었다.

하지만, 크로소가 마스터로 부른 사람은 코러스 3세가 아닌, 그의 모습에 비추어진 누군가의 환상이었다.

코러스 3세의 말처럼, 코러스 왕가의 피를 이어받을 누군가에게...

늦은 밤시각.

바스토뉴 성의 시계탑 위에 앉아있는 소프는 결코 밝은 표정이 아니었다.

바란쉐는 자신의 입에 무엇인가를 털어 넣었다.

소프는 그러한 것으로 생명을 연장시키려 하는 그를 질책했다.

소프와 라키시스의 관계.

그 관계속에서 세사람, 아니 그 둘과 관계되어진 모든이가 혼란스러워 하고 있었다.

"나와 함께가 된다면 라키시스는 불행하게 되는 것인가?"

"모든것은 라키시스가 결정할 문제이네."

바란쉐의 집을 나서는 소프의 앞에 아마테라스와 네명의 미라쥬 나이트가 도열해 있었다.

아마테라스 황제가 소프를 향해 보고했지만 소프는 아무런 대답도 없이 문밖을 향해 나섰다.

디그앞에선 소프는 누군가를 향해 소리쳤다.

"이제 나와도 됩니다."

소프뒤의 숲에서 멋적은 표정의 뷰라드가 기어나왔다.

소프의 숙소.

뷰라드는 술에 취한채 한쪽 구석에서 잠자고 있었고 소프는 샤워실에서 쏟아지는 물을 맞으며 머리를 식히고 있었다.

다시, 10년전의 회상이 그의 머리를 스치고 지나갔다.

초원위를 천진하게 뛰고는 세 자매, 아트로포스, 라키시스, 크로소.

그녀들은 한없이 밝고 명랑해 보였다.

라키시스는 그에게 황금의 모터 헤드를 만들어 그 앞에서 자신과 결혼하자는 약속을 한다.

선택의 날

드디어 선택의 날이 밝았다.

모여든 헤드라이너 들은 각자 기대에 부풀어 웅성대고 있었다.

하지만 식장과는 반대로 걸어가는 한사람이 있었다.

소프는 식장쪽을 한번 바라본 후에 고개를 숙이고 다시 걷기 시작했다.

"역시 도망가는군요." "리트라!"

소프의 아내였던 리트라.

미처 아이도 가지기 전에 죽어버렸지만 델타 베룬의 빛의 신인 그에게 있어서는 절대적인 조언자로서 남아있었다.

"결국 당신은 아무도 사랑하지 않는군요..."

"당신은 이세상에서 가장 무서운 괴물이에요. 다른 사람들의 마음을 가지고 장난치는 것이 당신이 좋아하는 것이죠?"

"리트라..."

"지금부터 운명의 신을 피해 계속 도망다닌다면 괜찮겠죠."

"안녕히... 그래도 저는 당신을 사랑하고 있었어요."

잠시후 소프는 뭔가 결심한 표정으로 시선을 땅에 떨어뜨렸다.

식장에서의 순서는 예정대로 진행되고 있었다.

모든 헤드라이너 들과 만나본 라키시스가 천천히 단상위로 돌아왔다.

식을 진행하고 있던 뷰라드는 라키시스를 향해 마스터의 이름을 물었다.

하지만, 라키시스는 잔잔히 머리를 저을뿐 아무런 말도 하지 않았다.

"뭐라구? 마스터를 선택하지 못했단 말인가?"

유바 대공의 기쁨에 찬 목소리와 함께 식장은 다시 어수선한 분위기로 전환되어 버렸다.

선에서 파티마가 마스터를 선택하지 않는 경우는 극히 드물었기 때문이다.

처음의 충격이 가시기도 전에 사람들의 뒷쪽에서 누군가 앞으

미라쥬나이트의 망토가 벗겨지지, 스파콘의 신체가 나타났다.

지상에서 출현한 거대한 손이, 소프와 라키시스를 들어 올린다. 쫓아오던 병사들은 갈라진 땅속으로 떨어지고...

에어.도리의 바스터 포가 스탠바이 된다. "마스터, 바스터 록입니다." "뭐야, 그런건 이쪽도 있어."

나이트 오브 골드의 앞에, 지금 2사람의 입성식이 거행되고 있다.

로 달려오고 있었다.

단상의 바로밑까지 달려온 소프는 숨을 가다듬으려는지 잠시 자세를 주춤 했다.

"라키시스! 이리와!"

"마스터!"

소프의 한마디에 라키시스는 주변의 사람을 뿌리치고 소프의 품으로 뛰어들 었다.

당황한 유바의 부하 병사들이 미처 대처하기 전에 소프는 라키시스의 손을 붙잡고 문을 향해 달려 나갔다.

곧이어 병사들이 둘을 뒤쫓았지만 펄럭이는 흰 망토와 함께 그들의 목이 땅을 뒹굴었다.

남은 병사들을 향해 미라쥬 나이트가 말했다.

"이 길은 통행금지다! 다른쪽으로 돌아가라!"

유바가 떠나버린 바스토뉴 성에 남았던 뷰라드의 주변으로 몇명인가의 사람들이 모여들었다.

소프를 도우러 가려는 뷰라드를 제지하는 사람이 있었다.

다름아닌 코러스 3세.

그리고 코러스 3세는 뷰라드가 랜트 연방의 대통령인 미션 루즈라는 것도 알고있었다.

10여년동안 미션 대통령이 자리를 비운 사이에 벌어진 유바의 악행을 조사하기 위해 신분을 숨긴 미션 대통령과 그의 부하들이 바스토뉴 성에 잠입해 있었던 것이다.

미라쥬 나이트의 도움으로 성을 무사히 빠져 나온 둘은 작은 디그를 타고 사막을 향해 달렸다.

하지만 유바의 추격대의 속도는 생각보다 빨랐다.

라키시스는 뒤쪽의 추격대를 보며 걱정을 금할수 없었다.

"에어 도리도 보입니다."

"얼마쯤 지나면 따라잡히지?"

"앞으로 10분 25초 뒤입니다."

"알겠어."

디그는 더욱 속도를 높였지만 추격대를 떨치기엔 역부족인듯 했다.

구사일생

바란쉐의 집앞엔 보이트를 위시한 유바의 병사들이 바란쉐를 체포하려 모여있었다.

문앞에 서있던 바란쉐는 보이트를 보며 당당히 체포를 거부했다.

몇명인가의 병사들이 바란쉐를 향해 달려들었다.

하지만, 바란쉐의 양쪽에서 튀어나온 미라쥬 나이트의 손에 의해 무참히 학살 당하고 만다.

그리고 도망치려는 보이트의 앞엔 기계 목소리의 미라쥬 나이트가 양팔의 전기톱을 서서히 회전시키고 있었다.

사막 한복판의 언덕까지 쫓긴 소프와 라키시스의 주변으로 유바의 병사와 모터 헤드가 다가오고 있었다.

라키시스는 이제 끝이라는듯 소프에게 가까히 다가붙었다.

소프의 한마디와 동시에 두사람의 발밑이 갈라지며 황금빛이 사방으로 퍼져나왔다.

그리고 들려 나오는 엔진음.

황금빛에 압도당한 유바의 병사들은 무너져 내리는 바윗덩이에 깔려 비참히 죽어갔다.

유바의 세대 모터 헤드중 두대가 바로 달려 들었지만 제대로 싸워 보지도 못한채 각각 나이트 오브 골드(Knight of Gold)에 의해 파괴 당했다.

당황한 유바는 모터 헤드를 싣고 온 에어 도리에 장착된 바스터 포를 발사할것을 명했으나, 그것을 감지한 K.O.G.는 장비하고 있던 바스터 랜처를 유바에게 발사한다.

발사된 K.O.G.의 바스터 포에 의해 사막에는 잠시동안 적막이 흘렀다.

적막속에서 소멸되어 가는 유바의 모터헤드와 에어도리의 모습이 잠시 비쳤다.

전투가 끝난후 K.O.G.앞에는 소프와 라키시스가 내려서 있었다.

"기다리게 해서 미안해, 라키시스."

소프, 아니. 델타 베룬의 빛의 신인 아마테라스는 자신의 파티마를 부드럽게 감싸 않으며 입을 맞추었다.

이렇게 해서 라키시스는 아마테라스의 곁으로 갔다.

때는 성단력 2988년.

이 해에 토랜 연방은 바스토뉴의 영주 유바 바라다를, 수많은 악행을 이유로 해임하고 그 후임으로 이전 바스토뉴의 영주이던 워틀머 공을 임명했다. 이 발표를 행한것은 십수년 만에 국민의 앞에 모습을 나타낸 제 14대 토랜 연방 대통령인 미션 루즈. 또 다른 이름으로 보드 뷰라드라고 불리워 지는 사람이었다.

역사는 움직이기 시작했다.

그것은 네개의 태양계 모두를 전쟁으로 몰아넣는 비극적인 운명의 시작이 기도 했다.

명작에세이

1

RPG(롤플레잉 게임 : ROLE PLAYING GAME)란?

RPG란 롤플레잉 게임의 약자이다. 영어를 직역하면 역할(ROLE)을 맡아서 연기(PLAYING)를 즐기다(GAME)로 해석되는 이 게임장르는 단순한 액션이나 슈팅의 차원을 벗어나서 제작자의 철학과 인생관까지도 담을수 있는 포괄적 게임장르이다.

RPG라는 이름에서도 알 수 있듯이 플레이어는 게임속의 역할을 맡아서, 이야기의 주인공으로서 게임을 이끌어 나간다. 그 과정에서 친구도 사귀고, 또는 이별하기도 하며 성장을 거듭하여 결국에는 게임의 목적을 완수하여 이야기를 마무리 짓는 어찌보면 스토리가 자유로운 소설이라고도 볼수있다. (이 부분은 어드벤처 게임과 겹치는 부분이다.)

그러나, 어드벤처와는 달리 주인공의 성장이 중요하며, 전투가 중요한 역할을 하는 것이 차이점이라 하겠다.

모든 RPG 게임의 궁극적 테마는 모험이다. 다른 모든 장르의 게임의 테마도 모험이 큰비중을 차지하지만, RPG에 있어서는 미지에 세계…던전(DUNGEON)이라 이름 붙여진 세계의 탐험은 모든 RPG게임의 공통적 요소이다.

던전이란 지하감옥, 또는 동굴이란 뜻을 가진 명사로 위험(DANGER)이라는 말에서 파생되었다. 그러나, RPG에서의 던전은 신비와 위험으로 가득찬 모험의 세계를 말하며, 이 세계를 탐험할 권리와 의무가 플레이어에게 주어지는 것이다.

또한, 플레이어는 거듭되는 던전의 탐험으로 성장을하게 되어 초기에 나약

한 캐릭터에서 세계를 구하는 영웅으로 캐릭터를 키워가는 재미는 RPG만의 특성이라고 하겠다. 경험치(EXP)라는 개념은 성장 시스템을 뒷바침하며, 자기만의 특유한 캐릭터를 만들어내어 그속에 자기 자신을 투영시키는 일은 RPG의 본질(게임속에 역할을 맡는다는)이라 할 수 있겠다.

한가지 RPG의 특성 하나를 더 든다면, 타 게임과는 비교도 할 수 없는 자유도이다. 예를 들어 슈팅이나 액션은 정해진 스크롤 게임이 진행 되며, 보통 한번 지나간 곳은 다시갈 필요가 없다. 그리고, 어드벤처게임의 경우 정해진 스토리를 따라 게임을 진행시키면(마치 영화를 보듯이), 엔딩을 볼수 있으며, 그 클리어 과정은 누구나 같을 수 밖에 없다.

그러나, RPG의 경우는 전체 지도를 돌아다니며 각각의 지형과 마을들을 한번 지나갔다고 해서 끝나는 것이 아니라, 우리는 단지 그곳을 필요에 따라 방문하고 여행할뿐 정해진 루트를 따를 필요가 없는 것이다.

따라서 플레이하는 사람에 따라 지나는 루트가 다를수 있으며, 보다 많은 선택의 기회가 플레이어에게 주어진다.

초기의 RPG는 하는 사람에 따라 그 과정이 판이하게 다를 정도로 자유도가 높았으나, 차차로 시나리오의 도입으로 드라마성을 띄어 마치 연극무대와 같은 연출이 가능해진 반면, 이로인해 자유도가 크게 손상되어 감은 아쉬운 일이다.

위의 내용을 정리하여 RPG의 정의를 내려보면, RPG란 "플레이어가 게임속 이야기에 참여해 모험을 진행하며, 모험으로 얻은 경험치의 축적으로 캐릭터의 성장을 거듭하여 게임 설정상 주어진 목적을 달성하는 자유도 높은 게임이다."라는 아주 복잡한 정의가 내려진다.

2 RPG의 역사

RPG의 시작은 보드게임에서였다. 보드게임을 가장쉽게 설명하면, 옛날에 유행했던 부루마블 게임을 들수 있는데, 일정한 루트가 그려진 보드(넓은 판) 위에 말판을 움직여(보통 주사위 사용), 일정목표에 도달시키는 게임을 말한다. 부루마블의 경우 돈을 버는 것이 목적이고, 보드위의 원을 계속 도는 형식이라 RPG 라 하기는 거리가 있지만, 복수의 보드를 사용하고 돈대신 EXP를 받으며, 사업이 아닌 전투를 행하여(물론 주사위로) 여러개의 보드를 클리어해 나아가는 보드게임은 거의 현재의 RPG게임과 차이가 없을 정도이다.

보드게임의 역사는 무척 깊으며, ' 던전 & 드래곤'시리즈는 전 세계의 보드게임팬으로부터 사랑을 받고있는 대표적인 보드게임이다.

또한, 얼마전에 애니메이션으로도 제작된 로도스섬의 전투의 경우 많은 보드게임 시리즈가 발매되어 크게 히트한 것으로 알고 있다.

그러나, 컴퓨터 RPG의 기초를 확립한 것은 무엇보다도 오리진의 울티마시리즈(1981)와 SIR—택크의 위자드리 시리즈이다.

위의 두게임은 각기 다른분야의 RPG의 기틀을 세웠는데, 울티마의 경우 필드형, 위자드리의 경우 3D던전형 RPG의 개념을 확립했으며, RPG의 여러 요소들 즉 HP(히트포인트), MP(매직포인트), 장비등의 개념이 이때 확립되었다.

3D 던전형의 경우는 정통 보드게임을 계승한 것으로, 보드게임처럼 일정한 루트가 있어서 그곳을 따라 이동하여, 그 던전을 클리어하여 다른 층으로 이동(보드게임에서는 보드의 교체)하는 식으로, 보통 동굴이나, 건물의 내부를 배경으로 하고 있으며, 보드게임의 영향으로 복도같은 외길을 마치 인간의 시야를 모방한 3D(3차원)화면으로 게임을 진행시킨다. (따라서 플레이어는 자신의 캐릭터를 못본다).

필드형은 울티마에서 시작되었으며, 3D 던전형과같이 복도를 움직이는 것이 아니라 넓은 필드위를 전후좌우로 이동할수 있음을 특징으로하며(3D형의 경우는 앞뒤 개념밖에 없다), 따라서 엄청난 자유도의 신장을 가져왔다. 보통 탑뷰(위에서 보는 화면)형식을 띠고 있으며, 철저한 2차원 세계에의 탐험을 유지하고있다. (최근에는 기술의 발전으로 높이의 개념이 추가된 필드형 RPG도 등장한다.)

위자드리와 울티마는 각각 6편과 7편까지 제작된 것으로 알고 있으며, 현재까지 개발되고 있는 RPG의 바이블이라 할수 있겠다. 후에 3D 던전형은 바즈테일, 던전마스터, 블랙오닉스, 마이트 앤드 매직 등으로 이어져 내려오고 있으며, 비록 필드형에 비해 편수는 적으나 특유의 재미로 인기를 누리고 있다(이상하게 국내서는 3D던전형이 열세이다). 필드형은 울티마 시리즈의 계속적인 발매와 일본에서의 드래곤 퀘스트나 화이널 환타지등의 히트로, 다른 어떤 RPG보다 많은 편수와 유저를 자랑하고 있다.

한편, 액션 RPG도 무시할수 없는데 80년대 중반 유명한 이스 시리즈로 시작된 액션 RPG는 기존의 RPG가 숫자싸움인데 비해 직접 캐릭터를 조종 전투를 행하는 방식으로, 아케이드성을 가미한 RPG라 할수 있으며, YS시리즈와 젤다 시리즈, 그리고 최근의 랜드스토커의 발매로 무시할수 없는 인기를 누리고 있다.

3 3D 던전형 RPG

정통의 보드 게임을 계승한 3D게임은 초보자에겐 어려운 것이 사실인데, 보통 동굴이나 건물안에서 진행되기 마련이라 전체적으로 어두운 분위기를 띄고 있으며, 3D 미로찾기는 익숙한 사람이 아니면 헤메기 일쑤이다. 게임의 구성은 아주 단순해서 와이어 플레임(線畫 : 선으로 동굴을 간략화하여 3D구현)의 3D 던전중에서 동료와 함께 모험을 진행 시켜 나가 다음층으로 이동하여 최종의 목적을 달성하는 형식으로, 최근에는 3D 그래픽 기술의 발전으로 보다 섬세한 던전 그래픽을 구현하고 있다.

게임기로는 1986년에 디프 던전 이라는 패밀리 게임의 등장 이후 여신전생(1987)의 히트로 3D붐이 일었으며, 뒤이어 위자드리 시리즈의 계속적 컨버전과 MD계열의 버밀리온과 샤이닝 다크니스 등장 그리고, SFC의

드라켄과 던전 마스터로 이어지고 있으며, 위자드리5가 SFC로의 등장을 기다리고 있다. 또한, DSP(DIGITAL SIGNAL PROCESSOR)를 채용하여, 부드러운 던전의 이동이 가능한 울티마 언더월드의 SFC화도 개발중에 있다. 즉 DSP와 SFC자체의 확대 축소기능으로 보다 자연스러운 이동이 실현된 것이며, 내년에 발매될 SFC 씨디롬의 경우 자체에 폴리건 처리기법이 내장될 예정이라니 더욱 실감나는 3D던전 RPG가 제작 가능할 전망이다.

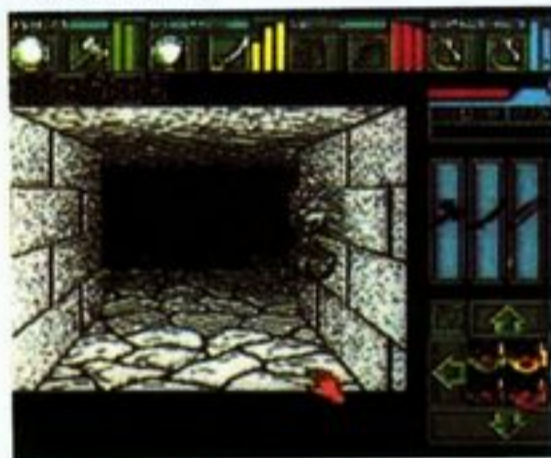
(1) 위자드리시리즈

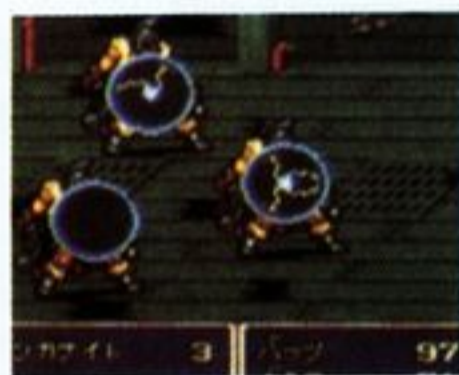
3D던전형 RPG의 원조 위자드리시리즈는 1987년 12월 22일 패밀리기종으로 첫선을 보였다. 아스키에 의해 컨버전된 위자드리는 울티마시리즈가 일본에서 실패한 것과는 대조적으로, 인기를 모았으며, 현재 SFC용으로 5편 제작중에 있다.

(2) 마이트 앤드 매직 (MIGHT & MAGIC)

역시 PC판의 히트작을 컨버전한 것으로, 학습연구사(學習硏究社)에 의해 1990년 7월 31일 패밀리 기종으로 컨버전되었다. 위자드리 시리즈에 비해서 뛰어난 그래픽을 자랑하며, PC판은 현재 3편까지 나와있다. 플레이어는 스타트시 자신의 여행의 목적도 모르며, 여행을 떠난다. 여행은 조그만 퀘스트를 설정하여 이것을 해결하면 다음 목적을 찾아 전체적인 스토리를 구성해 나간다. 도중에 어떤 퀘스트를 선택하는가는 플레이어의 자유이며, 플레이하는 사람에 따라 푸는 방식이 달라지는 자유도가 아주 높은 게임이다.

(3) 여신전생 시리즈

드래곤퀘스트같이 누구라도 즐길수 있는 RPG도 좋지만은, 보다 매니아적인 RPG가 없을까?하는 사람은 여신전생시리즈를 즐겨 보는 것도 좋다. 이 게임의 특징은 괴수합성이라고 불리우는 시스템이다. 괴수합성이란 동료 몬스터가 레벨업이 아닌 둘의 합성으로 보다 강력한 괴수로 변하는 시스템으로, 독특한 재미를 가지고 있다. 최근에 SFC판으로 진-여신전생이 발매되었고, 조금 어렵고 딱딱한 RPG이지만, 독특한 스토리와 내용은 RPG매니아라면 한번 해볼만하다.

(4) 던전 마스터 시리즈

원래 던전 마스터는 1987년 혁명아로 불리우는 미국의 FTL사에 의해서 탄생되었다. 그 특징은 리얼리티를 추구, 모든 이벤트가 리얼타임으로 전개되며, 전투중에 적은 플레이어가 주문을 선택하는 동안에도 공격을 해오며, 적이 도망간다면 추적하는일도 가능해졌다. 또한 시각적 표현도 리얼해서 횃불이 미치는 범위는 밝으며, 점차 멀어질수록 어두워지는 표현이 아주 자연스럽다. 무엇보다 아이컨형식을 도입하여 조작의 편리를 도모하였으며, 후에 울티마 시리즈에도 영향을 주어 6편의 경우 던전마스터의 영향이 크게 나타났다. 얼마전 SFC용으로 컨버전 되었는데 그 지명도에 비해 큰 인기를 끌지는 못하였다.

4 필드형 RPG

3D 던전형이 주로 위험한 동굴이나 고성 탐험을 위주로 하고있다면, 필드형 RPG는 미지의 세계로의 여행이 게임의 주를 이루고 있다. 즉, 넓은 필드형을 자유로이 이동하며, 여러 도시를 여행하여 정보를 모아 게임을 클리어하는 방식으로, 3D형에 비해 엄청난 자유도가 주어진다. 보통 가장 일반화 되어있는 RPG이며, 보통사람의 경우 RPG라면 바로 필드형을 연상할 만큼 대표적인 RPG장르이다. 히트작도 많아서, 울티마 시리즈나 화이널 환타지, 드래곤퀘스트등이 여기에 속하며, 가장 많은 사랑을 받고있다고 할수 있겠다. 3D에 비해 가장 큰 특징은 탑뷰(위에서 내려다 보는 화면)방식을 보통 취하고 있어서, 플레이어가 캐릭터의 이동상황이나 행동을 볼수 있어서 마치 연극무대의 배우를 보는 듯한 느낌을 준다.

(1) 드래곤 퀘스트 시리즈

에닉스에 의해 1986년 5월27일 발매된 드래곤 퀘스트(앞으로DQ)는 후에 게임기 RPG에 지대한 영향을 끼친 작품이기도 하다. 울티마의 형식을 모방한 DQ는 토리야마 아키라의 캐릭터와 몬스터 디자인으로 유명하며, 주변상품이나 만화영화 제작도 활발하다. 최근에 발표된 SFC용 DQ5는 현재 150만부이상 팔린것으로 집계되며, 일본

게임기 RPG를 대표한다고 해도 과언이 아니다. 또, 매년 동경필에 의한 정기연주회가 열릴 정도로, 아름다운 주제 테마를 자랑하고 있으며, 게임음악이라는 새로운 장르를 개척한 장본인이다.

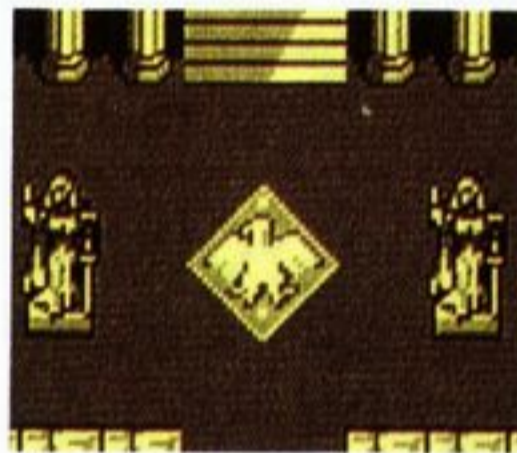
(2) 화이널 환타지 시리즈

스퀘어에서 87년 12월 18일 발매한 화이널 환타지는 최초의 세이브가능 RPG이었으며(그전까지는 패스워드 방식), 아름다운 그래픽과 음악으로 유저들에게 사랑을 받아왔다. 최근 5편 발매를 앞두고 있으며, DQ를 능가하는 인기를 누리고 있다. DQ와 함께 RPG에 있어 SFC의 위치를 지키고 있는 작품이며, 귀여운 캐릭터와 사이드 뷰(옆에서 보는 방식)의 리얼한 전투화면은 가장 앞선 전투 시스템으로 꼽힌다. 또, 3편에 채용되었던 잡(직업 : JOB) 체인지 시스템은 이번 5편에 이어져 더욱 발전을 이루었다는데 기대가 크다.

(3) 환타지 스타 시리즈

메가드라이브에서 아주 드문 정통 필드형 RPG로, 현재 3편까지 나왔으며 4편이 제작중이다. 역시 아름다운 음악을 자랑하고, 1편은 최근 한글판이 나온 걸로 기억한다. 3편에서는 멀티 엔딩이라는 특이한 형식을 취했는데, 주인공이 배우자를 선택함에 따라 아들과 스토리가 달라져서 결국 3대에 걸쳐, 7개의 시나리오와 4개의 엔딩이 펼쳐진다.

(4) 천외마경 시리즈

PC엔진에서 CD의 위력을 여실히 보여준 명작. 비주얼과 음성출력의 위력을 보여주는 대작 시리즈로 올해초 2편이 제작되어, 국내도 휩쓴바 있다. CD의 대용량을 이용한 거대한 맵과 방대한 스토리를 자랑하며, 지팡구(ZIPPANG)이라는 서양 전설상의 극동 파라다이스를 일본으로 묘사하고, 있으며, 왜색이 짙은 게임이란 것이 단점이다.

(5) 사가(SAGA) 시리즈

사가는 게임보이(닌텐도의 액정게임기)용 게임으로, 하드의 열세에도 불구하고 엄청난 히트를 기록한 명작으로, 재미라는 측면에서 다른 어떤 시리즈에 뒤지지 않는 명작이다. 3편까지 발매되었으며, 후에 동사에서 발매된 로맨싱 사가와는 아무런 관련이 없다고 한다. 화이널 환타지를 탄생시킨 스퀘어의 명작이며, 이 게임만을 위해 게임보이를 장만해도 후회하지 않으리라 장담한다.

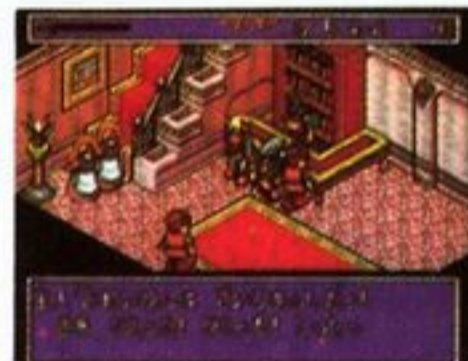
5. 액션형 RPG

액션형 RPG의 근원은 유명한 이스(YS)시리즈이다. 커맨드 형식으로 숫자로 싸우던 기존의 RPG와는 달리 전투에 아케이드성을 가미하여, 실제로 적들과 싸우는 방식의 RPG를 액션형 RPG(ARPG)라고 하며, 최근 발매된 메가드라이브용 랜드스토커와 SFC의 젤다의 전설이 유명하다.

(1) 이스(YS) 시리즈

이스는 여러 기종으로 컨버전되었는데, 특히 PC엔진 CD-ROM용 '이스 Ⅰ, Ⅱ' 합본이 유명하다. 풍부한 비주얼신과 아름다운 음악으로 이스팬들을 감동시켰으며, 현재는 아주 구하기 힘든 CD중 하나이다. 그외 전기종에 걸쳐 컨버전되어, 많은 유저들의 사랑을 받고 있으며, 이스Ⅳ가 PC엔진 CD롬과 MEGA-CD용으로 제작중으로 유저들의 기대를 모으고 있다.

(2) 젤다의 전설 시리즈

1986년 2월21일 닌텐도에서 발매된 젤다의 전설은 ARPG의 새로운 지평을 열었다 해도 과언이 아니다. 특이하게도 일본의 RPG가 미국에서도 히트한 케이스이며, 최근에는 성능이 대폭 향상된 SFC용 젤다도 발매되었다. 귀여운 캐릭터의 여러가지 행동으로 즐거움을 주고 있으며, 마리오와 함께 닌텐도의 마스코트적 존재이다.

(3) 랜드스토커

최근에 메가드라이브로 발매된 대작. 샤이닝 시리즈로 유명한 크라이막스의 신작이며, 여러모로 기존의 ARPG와는 차원이 다른(정말 차원이 다르다, 다른 ARPG가 2차원적이라면, 랜드스토커는 2. 5차원적의 그래픽을 지원한다) 게임이다. 최근의 게임이고, 여러잡지에 크게 나오고 있는 게임이므로 자세한 설명은 피하겠다.

스페셜 기획 I

최근 일반인의 인식이 많이 바뀌어 국내
게임산업의 발전을 촉진시킬 수 있는 여러 요인들이 생겨났다.
따라서 고등학교 정도의 학력을 가지고 있으면서 게임을
좋아하는 게임 매니아들도 게임과 관련있는 업체쪽으 로 취업 계획을 생각하고
있으리라 짐작된다. 국내 게임개발에 특히 관심을 쏟고 있는
10여개 게임 관련업체중에서 현재 실질적으로 게임개발이 이루어
지고 있는 국내 게임 개발업 체 네 곳에 대한
간략한 취업정보를 소개한다. —취재 김두원 기자

국내게임개발업체의취업조건

"인재를 찾는데 적당한 사람이 없다"

일반인에 비쳐진 지나온 우리나라 게임문화의 위상?
70년말 — 게임이 일반인에게는 잘 알려져 있지않음.
80년초 — 게임이 자라나는 아이들에게는 전혀 쓸모없다는 저질문화로 인식.
80년말 — 게임이 외국(일본)문화 침투와 무역 역조에 일익을 담당했다는 천덕꾸러기 인식.
90년대 — 우리는 게임문화에 대한 일반인의 인식을 반드시 바꾸어 놓아야할 의무를 함께 짊어지고 있다.

우리는 언제부터인가 「게임은 재미있다」는 한 가지 선택만으로 좋지않은 누명(?)을 뒤집어 써왔다. 그리고 우리는 「그래도 재미있다」라는 이유 하나만으로 "고부가가치 산업, 최첨단 산업, 잘 만들어 수출하면 국익에 크게 보탬이 되는 애국적 산업"이라는 긍정적인 면을 내세우며 게임한국을 만들기 위해 힘쓰고 있다.

그중 가장 근본적이고 중요한 역할을 담당하고 있는 곳은 게임 소프트웨어 개발업체라고 할 수 있는데, 우리나라에서는 몇 군데의 개발업체만이 실질적인 게임개발을 추진하고 있으며, 나머지 개발업체는 게임개발의 성격이 아닌 롬팩 제조업체(게임을 복사 또는 컨버전: 이미 만들어져 있는 게임을 다른 기종의 게임으로 바꿈)가 대부분이다.

● 게재업체 순서는 가나다순

이담에 어른이 돼서도 내가 좋아하는 게임을 계속 할 수는 없을까?

다우정보시스템

☞ 회사명 : (주)다우정보시스템

☞ 위 치 : 서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩 6F

☞ 회사규모
◇ 설립년월일:1990. 4. 5
◇ 전체직원수 : 18명
◇ 1년 매출액 : 20억원

☞ 개발환경
◇ 개발요원 수 : 10명
◇ 개발요원의 평균연령 : 24세
◇ 개발 대상 기종 : · 패밀리 · 겜보이
◇ 발매된 주요 작품 : · 아기공룡둘리 · 장군의 아들
◇ 기타 : 게임관련물품의 해외수출(유럽, 미국 및 동남아지역)

☞ 취업정보
◇ 채용직종 : · 그래픽 디자이너 · 게임 프로그래머
◇ 채용자격 : 군필 및 게임 매니아
◇ 대우 : · 45만 — 50만(신입사원) · 보너스 500%이상
◇ 신입사원에 대한 특별 교육내용 : 개발팀장 지도아래 실무작업에 관한 충분한 교육
◇ 기타 : 국내 최고의 개발환경 및 능력에 따른 업무선택

☞ 연락처
◇ 다우정보시스템 TEL : 563 — 8500(代)

개발실 전경

오경훈

이름 : 오경훈. **나이** : 만 23세 **학력** : 도봉상고 졸업 **병역** : 군필
입사년월일 : 1990. 8. 27
입사동기 :롬팩 제조업체에서 근무하다, 사장님의 소개로 다우정보시스템과 인연이 닿음.
개발경력 : 약 2년, 아기공룡둘리 게임의 그래픽, 보조프로그램, 장군의 아들 게임의 메인 프로그램 참가.

♠ 지금하시는 일에 대해 어떻게 생각하세요.

: 제가 하고 싶어하는 일을 하고 있기 때문에 만족합니다. 물론 대우도 마음에 들고요.

♠ 입사하기 전 게임 소프트웨어 개발 지식은?

: 고1 때부터 MSX를 이용, BASIC 언어로 프로그램을 짜기 시작했으며, 고2 때는 FC 100을 구입, 어셈블러 언어로 본격적으로 프로그램을 만들었어요. 지금 있는 다우정보시스템에 들어오기 전까지는 스크린 COPY(기존의 있는 게임을 컨버전 하는 것)를 하는 정도의 실력이었던 것 같아요.

♠ 다우정보시스템 개발실에 대한 자랑(추천)을 한다면.

: 아직은 부족하지만 국내에서 게임개발 장비에 있어서는, 최고라고 할 수 있을 것 같아요. 물론 마음편히 개발에 전념할 수 있도록 회사에서 분위기를 이끌어 주고요. 또한 자신의 실력만 있으면 충분히 인정을 받고, 미래를 설계할 수 있는 곳입니다.

빅콤

개발실 전경

☞ **회사명** : (주)빅콤
☞ **위　치** : 서울시 중구 장충동 1가 62-35 경일빌딩 603호

☞ **회사규모**
◇ 설립년월일 : 1991. 11월 경
◇ 전체직원수 : 17명
◇ 1년 매출액:?(설립된지 1년이 넘지 않았기 때문)

☞ **개발환경**
◇ 개발요원 수 : 14명
◇ 개발요원의 평균연령 : 25세
◇ 개발 대상 기종 : 아케이드용 게임
◇ 발매된 주요 작품 : 왕중왕
◇ 기타 : ·일본 SNK사와 기술제휴 ·국내 최초 아케이드용 게임의 국산 게임제작.

☞ **취업정보**
◇ 채용직종 : 기획　디자이너 게임 프로그래머
◇ 채용자격 : ·고졸이상· 게임을 좋아하는 사람 컴퓨터를 조금 다룰 수 있는 사람.
◇ 대우 : 타사에 준함.
◇ 신입사원에 대한 특별 교육내용 : 각 PART마다 3개월간 자체 연수.
◇ 기타 : 국내 최고의 아케이드용 게임 개발환경.
개발자의 일본 SNK에 게임개발 연수.

☞ **연락처**
◇ 빅콤 TEL : 264-08368

박노웅

이름 : 박노웅 **나이** : 만 24세 **학력** : 숭실고 졸 **병역** : 군필
입사년월일 : 1991. 11월 경
입사동기 : 디자인학원에서 그래픽 과정을 수료, 다른 회사에 있던중 추천으로 입사.
개발경력 : 약 1년. 현재 왕중왕 게임(60M, 아케이드용, 93년초 발매예정)의 캐릭터를 담당.

♠ 안녕하세요. 개발실에서 가장 명랑한 것 같습니다.

: 저희들은 모두 젊고, 한 가족처럼 지내므로 일하는데 항상 즐거움이 있습니다. 물론 예쁜 여자 동료도 있고요.

♠ 국내 최초 아케이드 게임 개발의 일익을 맡고 계시는데….

: 국내 게임개발 수준을 한 단계 높인다는 각오와 긍지를 갖고 참여하고 있습니다. 이 생각은 저 뿐만아니라 빅컴 개발자 모두의 생각일 것입니다. 가끔 저희는 게임기 쇼등의 견학을 위해 일본으로 출장갈 기회가 잦은데, 그 곳에서는 나이 어린 사람들이 게임개발에 중요한 역할을 담당하고 있어요.

♠ 좋은 일터라고 생각하십니까?

: 예. 그렇습니다. 제가 맡고 있는 일이 전망있는 분야이기 때문입니다. 적성에도 맞는 것 같구요.

♠ 빅컴 개발실 자랑(추천)을 한다면.

: 저희 빅컴은 일본 SNK에서 게임개발에 대한 소정의 교육을 마친, 사람들이 대부분을 차지하고 있으므로, 게임개발에 대해 어느정도 실력을 갖추고 있다고 자부합니다. 아케이드용 게임개발 장비에 대한 완벽한 구비도 물론이고요.

열림기획

☞ **회사명** : 열림기획
☞ **위 치** : 서울시 용산구 신계동 12-10 코스모스 빌딩 3층

☞ **회사규모**
◇설립년월일 : 1992. 5. 20
◇전체직원수 : 7명
◇1년 매출액 : ?(설립된지 1년이 넘지 않았기 때문)

☞ **개발환경**
◇개발요원 수 : 6명
◇개발요원의 평균연령 : 25세
◇개발 대상 기종 : ·패밀리 ·알라딘보이 ·재믹스
◇발매된 주요 작품 : 원더키드 등
◇기타 : ·게임개발장비 메가-메이트를 개발 시판 ·(가칭)어둠의 세계(패밀리)를 개발 완료, 12월중 판매가 이루어진다.

☞ **취업정보**
◇채용직종 : 게임 프로그래머
◇채용자격 : ·게임 그래픽에 관심 있는 사람 ·어셈블러 언어 사용가능한 사람
◇신입사원에 대한 특별 교육내용 : 3개월간 게임개발 실무 교육
◇기타 : ·신설 게임 개발업체이므로 성장할 수 있는 무한한 가능성이 있음 ·게임개발에 대한 어느정도 수준을 갖고 있음.

☞ **연락처**
◇열림기획 TEL : 704-2038(代)

개발실 전경

이름 : 정경택
나이 : 만 24세 **학력** : 청량고 졸
병역 : 미필
입사년월일 : 1992. 10. 12
입사동기 : 다른 게임 소프트웨어 개발업체에서 근무하다 옮김.
개발경력 : 약 4년. 꾀돌이(256K, 액션)의 그래픽 담당, 스페이스사의 슬기돌이(8M, 액션)의 프로그램 참여.

♠개발경력이 많으신 것 같습니다.
: 고등학교를 졸업하자마자 게임개발을 시작했으니까. 근 4년이 돼가는군요.

♠게임개발을 시작하게 된 동기는?
: 제 자신이 게임을 무척 좋아했고, 지금도 마찬가지지만 앞으로 게임 소프트웨어 산업이 무한한 발전을 거두리라는 확신에서 입니다.

♠직접 개발현장에서 느끼는 국내 게임 소프트웨어 산업의 전망은?
: 외국(일본)에서 발매되는 뛰어난 게임을 접할 때 마다 국산 게임 소프트웨어 개발의 한계를 느끼곤 합니다. 앞으로 국내 게임 소프트웨어 산업의 획기적인 중흥을 맞이 하기위해서는 기업의 게임 소프트웨어 개발의 참여유도를 위한 정부차원의 적극적인 정책 결정과 추진이 무엇보다도 중요하리라 생각해요.

정경택

♠지금 하시는 일은?
: 12월 말 발매되는 (가칭)어둠의 세계(용량미정, 액션)게임의 프로그램 보완과 다음 게임의 시나리오를 구상하고 있어요.

♠열림기획 개발실의 자랑(추천)을 한다면.
: 회사명에서도 알 수 있듯이 항상 열려있는 저희 회사는 독창적인 게임 개발을 위한 저희 회사만의 독특한 개발실 분위기가 있어요. 자유롭다는거죠. 그리고 사장님 뿐만 아니라 직원 모두가 젊기 때문에 게임개발에 대한 열정과 의지가 남다르다고 생각해요. 특히 신설회사이기 때문에 젊음을 아낌없이 투자해 볼 수 있는 회사라고 할 수 있습니다.

12월 국산 8BIT 게임시장에 3파전 예상!

도술동자 구구 개발팀, 어둠의 세계 곧 시판!!

한창 마무리 작업에 들어가 있는 이 게임은 도술동자 구구를 연상케하는 캐릭터 설정과 분위기를 자아내지만, 진행에 있어서 전혀 새로운 형태의 게임으로 평가된다. 액션게임이지만 슈퍼마리오 게임을 능가하는 다채로운 아이템, 적 캐릭터 출현의 기발한 요소들이 포함돼 있다.

하이콤의 「개구장이 까치」 다우의「장군의 아들」도 12월중 시판을 앞두고 있어 올 연말 국산 8 BIT 게임시장은 더욱 뜨거워질 전망이다.

줄거리

평화로운 마을에서 달콤한 잠을 자던 주인공(캐릭터 이름 미정)은 꿈에서 아름다운 요정을 만난다. 요정은 주인공에게 놀란만한 이야기를 들려준다.

지금 이 세계에는 선과 악이 공존하는데, 이제는 악의 세력이 힘을 뻗쳐 요정의 나라와 선의 세계가 위험에 놓여 있다고 한다. 이 말을 전해들은 우리의 주인공은….

하이콤

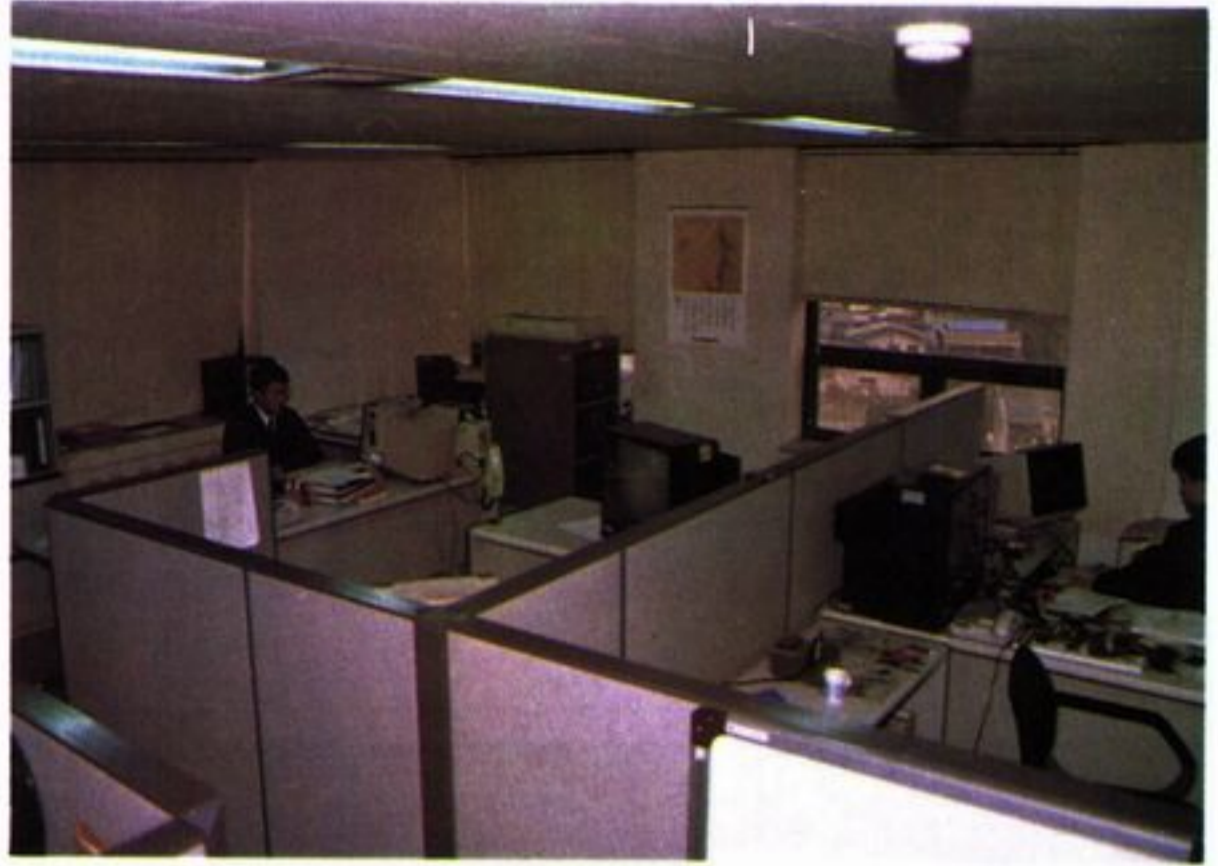
☞ **회사명** : (주)하이콤
☞ **위 치** : 서울시 용산구 한남동 665-4

☞ **회사규모**
◇설립년월일 : 1988. 12. 8
◇전체직원수 : 78명
◇1년 매출액 : 110억원

☞ **개발환경**
◇개발요원 수 : 10명
◇개발요원의 평균연령 : 25세
◇개발 대상 기종 : 알라딘보이 수퍼알라딘보이 패밀리
◇발매된 주요 작품 : 개구장이 까치(12월 발매 예정)
◇기타 : 최신의 개발 시스템

☞ **취업정보**
◇채용직종 : 프로그래머
◇채용자격 : Z-80, MC 68000 어셈블러 유경험자
◇대우 : 일반업체 상위수준
◇신입사원에 대한 특별 교육 내용 : 팀장 중심의 팀단위 기술교육

☞ **기타**
◇개발요원의 정예화를 통한 평생직장 구현.

☞ **연락처**
◇하이콤 TEL : 795-5765(代)

개발실 전경

이름 : 김은영 **나이** : 만 20세 **학력** : 덕성여고 졸업 **병역** : ×
입사년월일 : 1992. 7. 27
입사동기 : 디자인학원에서 컴퓨터 그래픽 과정을 수료, 학원의 추천으로 입사.
개발경력 : 약 4개월. 현재 개구장이 까치(4M, 액션, 12월말 발매예정)의 캐릭터를 담당.

♠개발실 생활은 어떠세요.
: 얼마되지않아 잘 모르겠지만, 다들 잘해주시고, 분위기도 좋아요.

♠개구장이 까치 게임개발에서 캐릭터를 맡으셨는데.
: 제가 까치만화를 좋아하고, 캐릭터도 맘에 들기 때문에 재미있었어요.
디자인 학원에서 배웠던 그래픽 지식이, 개발에 많은 도움은 되지 못했지만, 감각적으로 빨리 익숙해질 수 있더라고요.

♠하시는 일은 만족하세요.
: 아주 만족하고 있어요. 그리고 게임 그래픽은 섬세함과 예술적인 감각이 필요하기 때문에 여성으로서 가져볼 수 있는 직업중의 하나라고 생각해요.

김은영

♠하이콤 개발실 자랑(추천)을 한다면.
: (쑥스럽지만 이번 기회에 실장님께 잘보여야지) 자유스러운 개발실 환경을 들 수 있어요. 출퇴근 시간이 자유롭고, 옷도 자유롭게 입을 수 있어요. 개발시설과 장비의 우수함은 좋은 개발여건이 되고요. 또한 개인의 능력을 키워주는 자체 교육도 있습니다.

속보!

이현세의 만화주인공「까치」. 게임 캐릭터로 등장!!!

까치와 엄지, 마동탁으로 유명한 공포의 외인구단! 그외에 블루 엔젤, 카론의 새벽등 이현세(만화가) 불세출의 만화 주인공 까치를 기억하는가. 곧 겜보이용(4M, 액션)게임으로 시판 예정인 개구장이 까치 -엄지 구출편-에서 주인공 캐릭터로 등장한다. 하이콤 개발실에서 순수 자체 기술로서 개발한 이 게임은 올 겨울 8 BIT 게임시장을 겨냥, 올초부터 개발이 시작되어 이미 마무리 단계에 와있다.

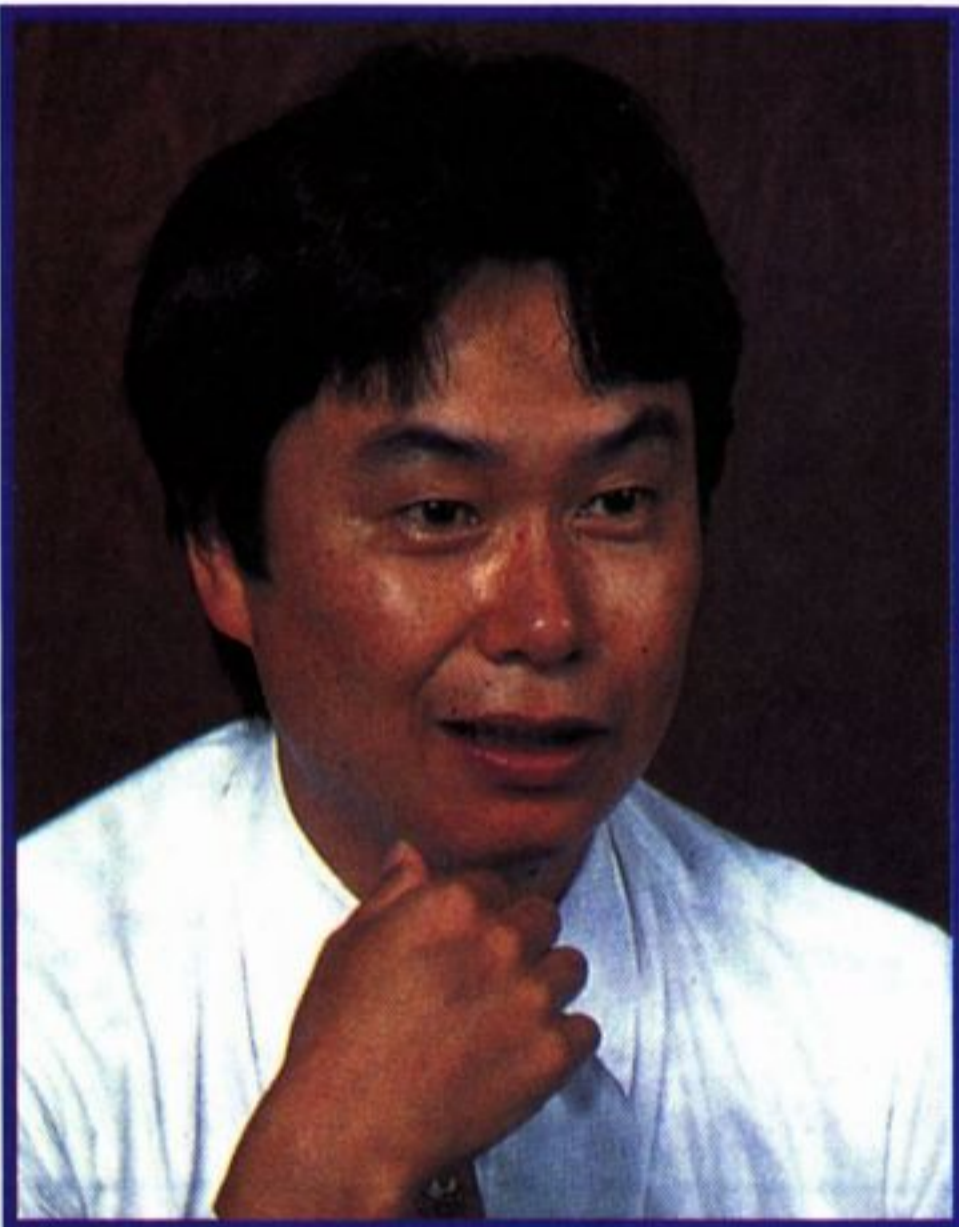
줄거리

개구장이 까치와 엄지는 다정한 소꿉친구로 사이좋게 지내고 있었다. 그러던 어느날 마법사 카멜이 괴물들을 선동하여 지구를 악의 소굴로 만들고, 다정한 친구 엄지를 납치해 간다. 모험심 많은 개구장이 까치는 공포속에 떨고 있는 엄지를 구하기 위해 마법사 카멜을 찾아 모험의 길을 떠나는데…

이밖에도 유망한 게임 개발업체가 많지만, 지면관계상 모두 실지 못함을 안타깝게 생각하며, 다음에는 더욱 알찬 정보로 국내 게임 관련업체 전반에 걸쳐서 외국(일본)의 업체 소개와 함께 소개하기로 한다.

스페셜기획 II

일본을 대표하는 RPG 게임디자이너들

유명한 게임에는 반드시 모두 잘 알고 있는
현 유명 게임 디자이너가 등장한다. 그러나 그들 모두 처음부터 게임 디자이너가
될 것이다라고 생각하고 있던 것은 아닐 것이다. 그러면 도대체 그들은 어떻게
재의 위치를 차지했을까? 이번에 소개하는 일본을 대표하는 게임 디자이너들
기사는 앞으로 게임 업계 에서 활동하고 싶어하는
국내 독자들에게도 좋은 참고가 될것이다.

①미야모토 시게르 (宮本茂)

1952년 교토 태생. 가나자와(金尺)시립 미술 공예대학 졸업 후, 닌텐도에 입사.

원래는 캐릭터 디자인을 담당했다. 마리오 시리즈와 젤다의 전설 시리즈를 통해 현재는 세계적 게임 디자이너로 유명해 졌다.

"지금 당장 무언가를 만드십시요"

나는 공업 디자이너가 본업입니다. 그러므로 장난감을 만들고자 닌텐도에 들어갔던 것인데, 종사하고 있는 도중에 컴퓨터 게임 쪽이 재미있다고 생각되었지요.

설마 프로그램 쪽으로 연결되게 되리란 것은 상상도 못했습니다.

좋아하는 게임은 '팩맨'이지요. 이제는 그만두었지만… 여지껏 제일 오래 했던 게임이라 생각합니다.

디자이너의 시점에서 본다면, 그 뜻이 높아서인지, 현실적으로 놀기에는 뭔가 거리감이 있고, 게다가 새로운 뭔가를 추구하는 게임이라서 영업사가 기획한 게임은 싫어하지요.

CD-ROM은 대용량이면서 상당히 많은 게임 요소들이 모여 만들어지는 것입니다.

그러므로 그러한 많은 것들을 하나로 모으는 기량이 게임 업계 속에서 진정 키워지고 있는지 의문입니다. 그런 점을 생각하면 하드의 성능만 보고 기뻐하고 있을 수만은 없습니다.

작품에는 기본적으로 항상 불만이 남습니다. 불만이 남지 않다면 다음 작품을 만들 수 없다고 생각합니다. 예를 들면 냉각기간을 두고 구상을 해야겠지요. 전번 작품에서 다소 거짓된 부분이 있다면 다음 구성시에는 아무리 바쁘더라도 그 점을 잊지 말고 구상의 모체로 삼는 것이지요. 한 작품이 끝나고 공백시간이 많게 되면 쉰다 해도 반드시 좋은 구상이 나오는 것은 아니라 생각합니다.

디자이너를 지망한다면 뭔가 만들어 남들로부터 평가를 받도록 해야 합니다. 그림을 그려 사람에게 보여 주는 것이 웬지 부끄럽지만 말이죠. 객관적으로 평가 받는다는 것은 쉽사리 희생물이 될 수도 있으므로, 보이기 위해서는 마무리를 잘하지 않으면 안되겠지요. 그 완성해 가는 과정을 스스로 체험해 보는 것입니다. 자신이 만들고 싶어서 뭔가 만드는 것이지, 게임 디자이너가 되고 싶어서 작품을 만드는 것은 아닌 것입니다.

정말로 야구가 하고 싶다면 열심히 야구연습을, 소설가가 되고 싶다면 뭔가 계속 끄적거려야 하겠지요. 노력도 없이 뭔가 이루려는 생각은 금물입니다. 시작이 반이라고, 지금부터라도 게임 디자이너가 되고 싶다면 어떤 것도 좋으니 스스로 만들어 보도록 하세요.

뭔가를 만들어 내고자 하는 의지를 갖고 있다는 것은 게임을 만드는 것 이외에도 대단히 가치가 있는 일입니다. 진지하게 자신의 미래를 향해 한발 한발 내딛을 수 있도록 노력 바랍니다.

히트작품

닌텐도의 2대 기둥이라 할 수 있는 이 작품은 실력있는 스텝들이 모여 힘을 합쳐 히트작이 되었다.

젤다 시리즈

마리오 시리즈

②사카구치 히로신(坂口傳信)

1962년 태생. 요코하마 공과대학 졸업 후 스퀘어사에 입사.
현재는 「FF」의 프로듀서로 활약 중.

"화이널 환타지 그림에 매료 개발 시작"

게임 디자이너가 된 것도 다 스퀘어에 아르바이트로 들어간 것이 계기가 되었어요.

「FF」를 만드는 과정에서 많은 영향을 받는 것이라면 역시 텐노(天野)씨의 그림이겠지요. 임팩트가 강하기 때문이지요. 시리즈로 굳이 나가는 점에서나 게임을 디자인하는 의미에서도, 세계관에 입각하여 완성해 나간다는 점이 좋았다고 생각합니다.

예전에 즐겨 하던 게임인 위저리드 시리즈나 울티마도 다소 영향을 받았다고 할 수 있습니다.

히트작품

「FF」 시리즈를 통해 게임계를 휩쓸고 있는 사카구치 히로신. 매회 시스템을 변경하고 있지만, 매출액이 오를수록 인기가 높은 RPG이다.

화이널환타지 전투장면에 리얼타임의 개념이 있는 것은 획기적

처음엔 횡형의 전투 장면으로 유저를 놀라게 했다.

③나카무라 고이치(中村光一)

1964년 향천현에서 출생. 전기통신 대학 졸업.
고교 시절때부터 잡지등에 자신이 만든 게임 소프트를 투고하기 시작했다.
1985년 게임 개발에 관심있는 친구들과 준소프트사 설립. 「드래곤퀘스트」의 프로그램을 담당 일약 유명인이 됨. 자사의 오리지널으로선 첫작품인 「제절초」가 새로운 장르로서 호평을 얻었다.

"시간지나도 다시찾는 명작을 만들어라!"

나는 어쨌든 게임이 대단히 좋습니다. 옛날 「블럭깨기」를 했던 것이 게임 시작의 계기가 되었고, 그리고 「인베이더」로 완전히 인생이 바뀌게 되었습니다.

최고 18만 5,000점을 낸 적도 있으니까요. 3시간 해도 제 비행기가 2대나 남아 있을 정도였는데, 오락실 문닫을 시간이라고 그만 해달라는 말을 듣고…

저는 기술계 출신인 탓인지, 타인이 만든 게임을 볼 때에 프로그램의 테크닉보다 기본적인 개념이나 본질에 주목해서 보는 편입니다. 그 점에서 남코의 게임제작이 우수하여 상당한 영향을 받았습니다. 예컨데 「도아도아」는 「딕덕」의 영향을 받아 만든 것이지요. 그러나 그런 개념을 중시하다 보니 「드래곤 퀘스트Ⅱ」에는 불만이 남는군요.

기본 개념이라면 일반성이 있는 RPG라는 것인데, 게임이 너무 어려워 균형을 이루지 못하고 있습니다. 내가 목적으로 하고 있는 것은 이제껏 게임을 해본 적이 없는 사람들을 대상으로 하는 것입니다. 그런 사람들이 좋다고 말해 주는, 일반성 있는 게임을 만들고 싶습니다. 영화가 몇년 지나도 대중의 사랑을 받듯이 게임도 대중의 것이 되길 바랍니다.

이런 생각을 하게 된 것은 역시 「포토피아」에서 호리이유지씨와 일을 한 것이 큰힘이 되었다고 할 수 있겠지요.

히트작품

오른쪽 2개 작품 이외에 나카무라씨가 관여한 게임을 열거하자면 한이 없다.

그만큼 업계에서 신뢰가 있다는 것이 된다.

「도아도아」
이 게임을 만들 때에는 아직 고교생이었다!

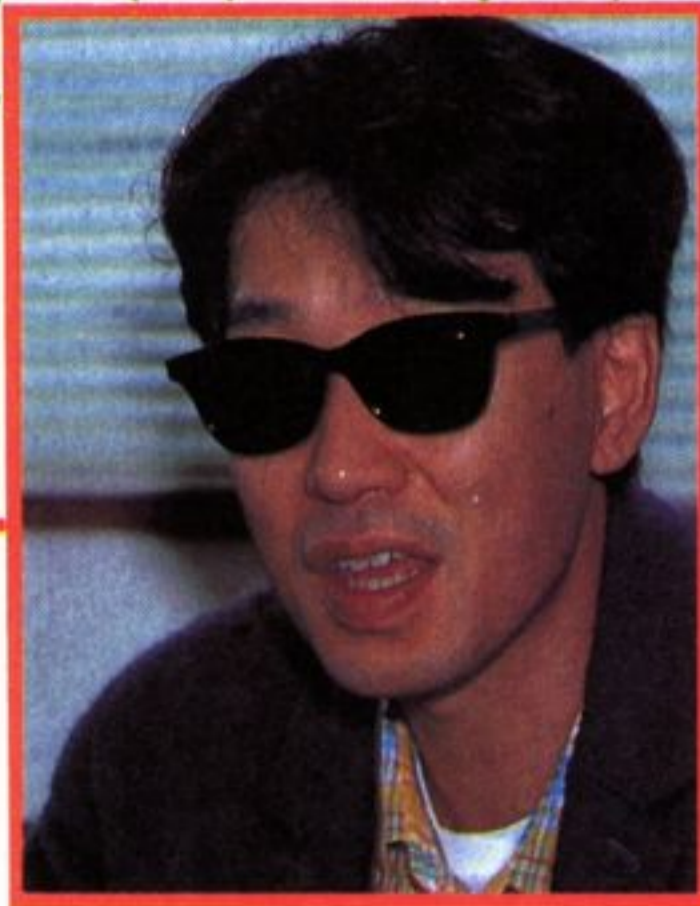
「제절초(第切草)」
화제의 사운드노벨.

④ 히로이 오우지 (廣井王子)

1954년 동경 출신. 1976년 레드사를 설립.
애니메이션이나 완구 방면의 일을 하고 있던 중,
그것이 계기가 되어 천외마경(天外魔境),의
기획에 참가했다.
현재는 게임 디자이너로서 뿐만아니라
멀티 크리에이터로 유명.

"뭐든지 처음 시도하는 것은 재미있다"

이 업계와 인연을 맺게 된 것은 네크로스 요새 장난감을 만들 무렵입니다. 그것에 관심을 갖져다준 것은 허드슨 입니다. 이런 것을 할 수 있을 정도면 게임을 만들어 보는 것이 어떻겠느냐 제안한 것이 시작이었어요.

마침 그무렵, CD-ROM의 개발이 한창 중이었고, 나는 세상에서 뭐든 처음 시도하는 것을 좋아해, 재미있기도 하고 해서 단단히 시도해 볼 결심을 했습니다.

「천외마경」은 도면부터 시작해서 2년 정도가 걸렸습니다. 그러나 상당히 재미있었어요. 고생도 많이하고, 당시 프로그램 따위를 알 턱이 없었던 관계로 540메가라는 용량이 어느 정도인지 포착되지 않았습니다. 그리고 애니메이션을 넣는 것에도 감각적으로 파악하기 어려웠습니다. 그러나 나는 애니메이션 분야에서도 일을 해왔으므로 다른 한편으로 이러한 연출이 가능했다고 할 수 있겠지요.

그래도 지금까지 ROM으로 만들 때 여전히 용량과의 씨름이 계속되고 있어요. 쓸모없는 부분이 도처에 있는 만큼 프로그래머와 의견충돌이 일어나곤 했습니다. 이것은 대단히 큰일입니다. 이것은 연출의도이니 넣어 달라 부탁하면 그것이 뜻대로 전달이 안되기도 합니다. 그러한 커뮤니케이션을 취하는 것이 매우 어렵지요.

히트작품

CD-ROM의 용량을 최대한 사용, 장대한 스케일로 그린 천외마경 시리즈.

천외마경
540메가의 용량을 잘 살려 도처에 애니메이션 연출로 게임을 흥미롭게 해준다.

⑤ 다카하시 히로유키

1957년 동경 출생.
에닉스에 입사후 드래곤 퀘스트의 제작 광고를 담당한후 퇴사.
1990년 크라이막스 설립. 1991년소닉 설립.
현재는 소닉사 업무에 전념.

"멀티 호환시스템 개발하고 싶다"

에닉스에 입사하여 호리이 씨와 함께 일하게 된 것이 디자이너가 된 계기가 되었어요.

플레이할 때에는 가능한 배제되는 요소이나, 만들고 있는 측에서는 의도, 반영, 조작성 등 어느 만큼 심혈을 기울여 즐길 수 있는 게임을 만들 것인가에 따라 조작성이 좋아지고 즐기기 쉬운 것이 제작되게 됩니다.

가까운 미래에 시스템이 통일 규격화되어 게임할 수 있는 환경이 되면 얼마나 멋지겠어요. 즐기고 싶은 게임이 있어 다시 새로운 시스템을 사야만 한다는 것은 사용자로서도 부담이 될 것입니다. 그러므로 우리 제작자 측에서는 많은 사람들에게 즐거움을 줄 수 있는 호환용 시스템을 개발하는 것이 미래의 꿈이기도 합니다.

히트작품

「샤이닝 & 다크니스」에서는 디자인과 시나리오를 담당하고 있었다. 「샤이닝포스」는 대단한 성과라고 일컬어지며 실제로도 대단한 게임으로 여겨진다.

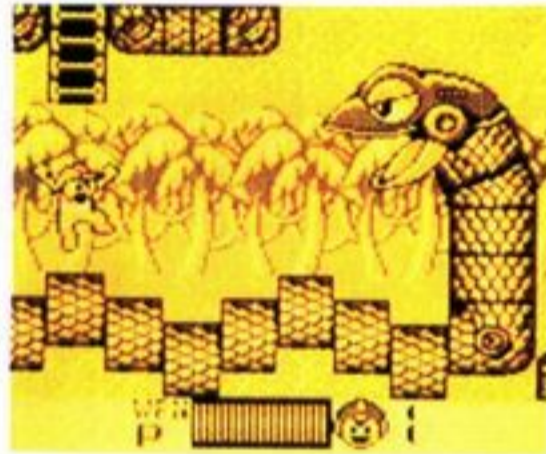
샤이닝 & 다크니스
3D 타입의 던전 RPG. 적의 출현 방법에 장애가 있음을 볼 수 있다.

샤이닝포스
새로운 타입의 RPG. 시뮬레이션의 요소도 포함된 전략적인 게임이다.

긴급속보

록맨의 모든 것

게임을 사랑하는 사람중에 록맨을 모르는 자도 있는가?
평화를 사랑하는 자중에 우리의 록맨을 모를까?
닥터 와이리의 음모에 맞설 수 있는 것은 오직 가정용 로보트인 록맨뿐!
그러나 상대는 공업용 로봇.
자! 그럼 록맨의 개조닷!!
공업용 로봇에 대항할 수 있는 파워를 가지며 용맹를 떨쳐 지구에 평화를 가져다 줄 로봇은 오직 너 하나!

지금까지 록맨시리즈는 미니컴보이용으로 2탄까지 나왔으며 이달중에 3탄이 발매될 예정이다.
패밀리용으로도 4탄까지 등장해 액션게임의 진수로 주목을 받으며 고난이도의 선두주자로 달리고 있다.
국내에서도 마리오 시리즈, 드래곤볼Z 시리즈에 이어 인기 3대 시리즈로 패밀리 팬의 깊은 사랑을 받고 있는 명작이다.
그런 록맨시리즈가 벌써 5탄째를 맞이하고 있다. 더우기 이달에는 보드게임으로도 등장할 예정이다.

미니컴보이용 록맨3탄의 등장이다.

록맨 보드게임

그래서 이번달에는 록맨5을 긴급속보로 다루면서 세간에 주목을 한몸에 받았던 록맨시리즈를 요약하고 록맨5의 내용을 소개하기로 하자!

아! 기다려지는구나!
너! 록맨의 활약이여!

록맨시리즈 요약

패밀리

록맨

현지발매일	87/12/17	장르	액션
제작사	캡콤	용량	1M+64K RAM
현지발매가	5,800엔	기타	카드리지

미래를 무대로 악의 천재 과학자인 닥 와이리를 물리치면서 활약하는 록맨의 액션게임. 난이도는 천하일품이라할 정도로 고난이도를 자랑하며 7개의 스테이지로 구성되어 있다. 마지막 스테이지를 제외하면 다른 스테이지는 스스로 선할 수 있다.

패밀리

록맨2

현지발매일	88/12/24	장르	액션
제작사	캡콤	용량	2M+64K RAM
현지발매가	5,800엔	기타	카드리지

부활한 악의 친왕 닥터 와이리의 야망을 저지하기 위해 록맨이 다시 일어섰다. 스테이지는 모두 9개로 증가했으나 시스템은 거의 1탄과 흡사하다. 그러나 전작에 비해 등장하는 보스 캐릭터의 파워는 더욱 강해졌으며 보스캐릭터의 응모결과 그 중에서 선정된 것들로 이루어진 것이 2탄의 특징이다.

패밀리

록맨3

현지발매일	90/9/28	장르	액션
제작사	캡콤	용량	3M
현지발매가	6,500엔	기타	카드리지

3탄의 적들도 상당히 강하다. 더우기 록맨의 활약을 방해하는 다양한 장치들, 다양한 무기로 덤벼드는 8개의 스테이지 적들로 구성되어졌다. 그러나 록맨도 슬라이딩이라는 새로운 테크닉을 가지고 나쁜 야망에 불타는 닥터 와이리를 무찌르러 떠난다!

패밀리

록맨4

현지발매일	91/12/6	장르	액션
제작사	캡콤	용량	4M
현지발매가	7,800엔	기타	카드리지

3탄에서 거대한 로보트 감마를 무찌르고 라이트박사의 연구소로 돌아온 록맨. 그러나 꼭 1년 후 갑자기 연구소의 모니터가 자동적으로 작동하면서 닥터 와이리의 친구인 코삭이 등장해 세계정복을 꿈꾸며 벌써 8개의 도시를 정복했다는 메시지를 보낸다. 자! 다시 록맨은 출발이다. 에너지를 한곳에 집중해 쏠 수 있는 새로운 병기와 라슈를 데리고 검은 음모로 가득찬 악의 무리를 물리치러 떠

록맨5 — 악의 무리가 있는한 록맨은 살아있다

현지발매일	92/12/4	장르	액션
제작사	캡콤	용량	4M
현지발매가	7,800엔	기타	카드리지

보스캐릭터 응모와 고 난이도로 유명한 록맨 시리즈도 올해로 벌써 5번째. 신작에는 8개의 보스와 함께 등장한다. 서브 캐릭터로서는 전작에도 활약을 했던 에디와 라슈, 그리고 새로운 공격으로 록맨을 지원해 주는 비트도 새롭게 등장한다.

캠콤의 인기 시리즈 중 나인 록맨

록맨이라고 하면 게임 유저들에게 항상 보스 캐릭터를 모집하는 것이 상례로 되어있듯이 이번 5탄에서도 그 중에 선택되어진 보스 캐릭터가 8개 등장한다. 지금까지의 캐릭터들을 능가하는 파워로 록맨의 활약에 방해를 한다. 또 전작에 등장한 아군의 캐릭터인 라슈와 에디는 물론 새롭게 등장하는 캐릭터인 비트도 있기 때문에 보다 즐거운 게임을 즐길 수 있다.

적은 부르스?

이번의 록맨5의 스토리는 어느날 닥터 라이트가 의문의 인물에게 끌려가는 데서 시작한다. 더구나 그 범인은 닥터 라이트의 친구인 부르스(?). 의문의 전개가 계속된다.

이번에도 여러가지 장치가 록맨을 괴롭히고 있구나!

또다시 적과 싸우게 되는 록맨. 과연 이번의 적들은 누구일까?

갖가지 액션을 구사하면서 닥터 라이트를 찾아나선다.

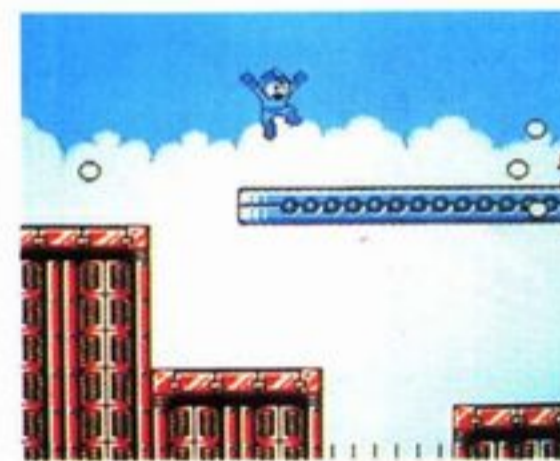
적의 공격을 피하면서 전진하는 록맨

닥터 라이트는 어디에

이번에 등장하는 장치는 하나. 타이밍이 중요하다!

무너지기 전에 서둘러 건너자!

록맨의 싸움은 끝나지 않는다

아! 이런 장치도 있구나!

가짜 '록맨5'(겉 스티커는 전작 「록맨4」에서 숫자 5만 바꾸었다)

잠깐만!!

아! 이럴수가 록맨5 가짜 팩이 등장하다니!!

용산 및 청계천 일대에 상주하고 있는 게임 매장에 가짜 '록맨5' 팩이 발견되었다는 소식! 기자가 알아본즉은 일본에서도 아직 발매도 되지 않은 '록맨5'(12/4일 발매)가 10월중순부터 복사팩이 나돌고 있었다.

ROCKMAN THE COMIC

록맨 탄생 !

서기 200X년

도시에서 멀리 떨어져
있는 외딴
시골

록 ! 이제
청소는 그만하
고 좀 쉬도록
해라.

예,
마저
끝내고요.

거 참,
부지런한 건
좋기는
하지만─.

지금 들어온
속보를
전하겠습니다.

프로그램의 허용
범위를 넘어서는
것인데─

지금 세계 각국에서는 공업용
로보트들이 돌연 광폭해져
건물 등을 무차별적으로
파괴하고 있습니다.

그 원인은 아직
밝혀지고 있지
않습니다.

뭐,
뭐라고 !

로보트들이 건물 등을 마구
부수고 있는 모습입니다.
지금 이같은 일이 세계 도처
에서 일어나고 있습니다.

아니, 내가 만든
로보트 아냐.
도대체 어떻게
된 일이지

어떻게 된
일이죠,
박사님

와이리
(W)마크

음, 닥터
와이리

이런 일을 저지를
놈은 그 놈밖에
없지

모든 로보트들이
미치게 되면
이 세상은 멸망
하게 되는데

박사님

제가 나서서
어떻게
해보겠습니다

안돼, 너는 가정용
로보트이고
저들은 산업용
로보트로 힘에서
비교가 되지
않는다ㅡ

관계없습니다.
어떻게든
해보겠습니다.

박사님.
저를 보내
주십시오

록 기다려라

잠깐,

꽉

롤,
왜그래 !

참아, 록,
너무 위험해

록, 롤의 말대로다.
너에게는 너무 위험하다.
그러나 방법은 있다,

록 너의
운명을 바꾸는
일은 정말
하기 싫지만

그래, 네가 저들과
싸울 수 있도록 개조해주마

자, 록
모든 준비가 됐다

제발

ON, 찌ㅡ

아 아 악ㅡ

록맨 탄생

Hicom **토탈게임** Total★Game® Hi—Com

토탈게임 회원가입 안내
- 가까운 체인점에서 등록해 주십시오.
- 회원에 한하여 모든 제품 구입시 5% 할인과 롬팩 교환시 20%할인의 혜택을 드립니다.

토탈게임 News

1. 통신판매개시(신속, 정확)
2. 게임기 전기종 롬팩교환실시
3. 최신종 롬팩 다량입하 판매실시

12월의 토탈 이벤트

신종 동시 발매 ! !

수퍼겜보이	수퍼컴보이
미키 & 도날드(12월 18일)	화이날환타지5(12월 6일)
수퍼시노비(12월 11일)	반숙영웅(12월 19일)
소닉2(11월 21일)	러싱비트의란(12월 예정)
삼국지3(11월 8일)	란마1/2(12월 예정)
훼미리팩	**겜보이팩**
열혈격투전설(12월 하순)	비룡(12월 예정)
SD건담5(12월 예정)	골든액스(12월 예정
배트맨리턴(12월 11일)	도날드덕(12월 예정)
록맨5(12월 예정)	고스트바스트(12월 예정)

인기팩 특가판매 코너 ! !

수퍼컴보이팩	훼미리팩	겜보이팩
스트리터화이터2	스트리더화이터2	소닉
젤다의 전설	제트3	소닉2
화이날화이터	마리오3	미키마우스
곤트라3	말괄량이뱁스	환타지스타
수퍼사커	열혈신기록	닌자외전
TMNT	닌자거북이2	수퍼모나코GP2
F-ZERO	닌자거북이3	톰과제리
애리아88	바르셀로나92	몬스타월드3
수퍼마리오월드	록맨4	썬더보이3
수퍼버스타브라더스	열혈행진곡	바블바블

"꿈과도 같은
게임의 세계와
게임에 관련된 모든 것들이
모여 있습니다"

「소닉2」 11月 21日 전세계 동시발매 ! !

토탈게임 전국체인점

체인점	전화
분당 토탈	TEL: 703-0189
평리점	TEL : (053)563-3846
상계점	TEL : 939-3195
천호점	TEL: 486-0867
반포점	TEL: 533-1733
신림점	TEL: 888-3960
대치점	TEL: 555-5415
명일점	TEL: 488-8604
사당점	TEL: 595-9347
주월점	TEL: (062) 672-2408
구리점	TEL: (0346)553-6701
과천점	TEL: 504-2058
안양점	TEL: (0343)45-6634
안산점	TEL: (0345)492-0878
양산점	TEL: (0523)387-0830
대구점	TEL: (0417)63-8508
여천점	TEL: (0662)685-1854
진주점	TEL: (0591)759-3446
대구점	TEL: (053)767-2789
여수점	TEL: (0662)653-3009
포천점	TEL: (0357)535-1771
광주점	TEL: (062)371-6946
여수 국동점	TEL: (0662)43-6683
제주점	TEL: (064)33-4436
양동점	TEL: (062)529-1473
용인점	TEL: (064)33-4436

체인점 상담 문의 707-2793

게임기의 모든것 Total★Game (주) 하이콤

게임도매전문점

꾸리기

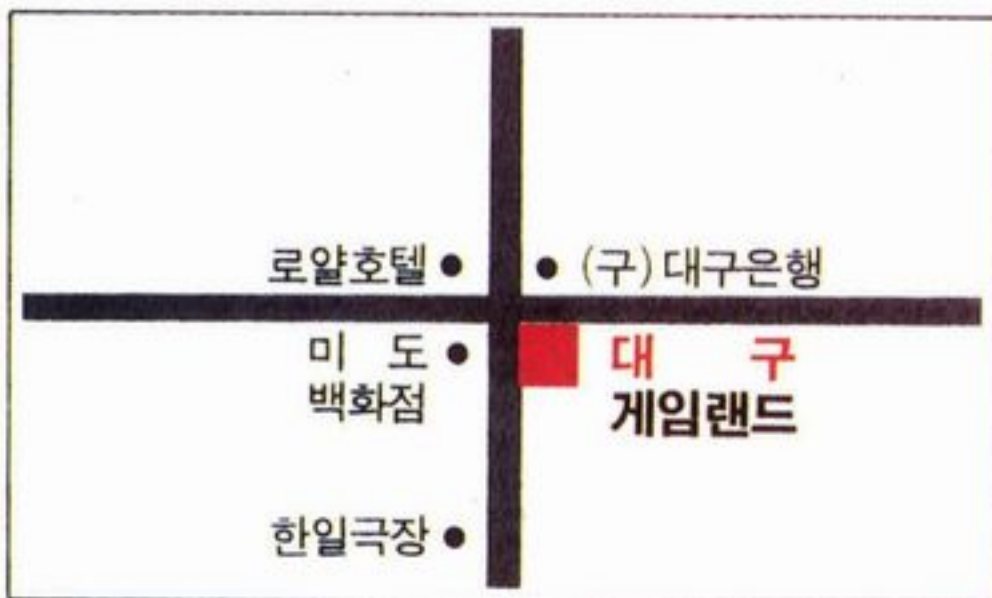
꾸러기 전국
체인점 모집

신규업자 상담환영

- 삼성전자 총판점
- 동서게임채널 대리점
- SKC 대리점

최신종
게임신속공급

- 훼미리
- 슈퍼훼미콤
- PCNG(DUO)
- IBM

로얄호텔
(구) 대구은행
미 도
백화점
대 구
게임랜드
한일극장

대구게임랜드 : 대구시 중구 사일동 19-5
TEL : (053) 421-5234
FAX : (053) 421-5842

터미널전자 쇼 핑
용산지하도로
구름다리
주차장
꾸러기
전자랜드
농협
나진상가
← 서부역
원효로 ↓
국민은행
강변도로 →

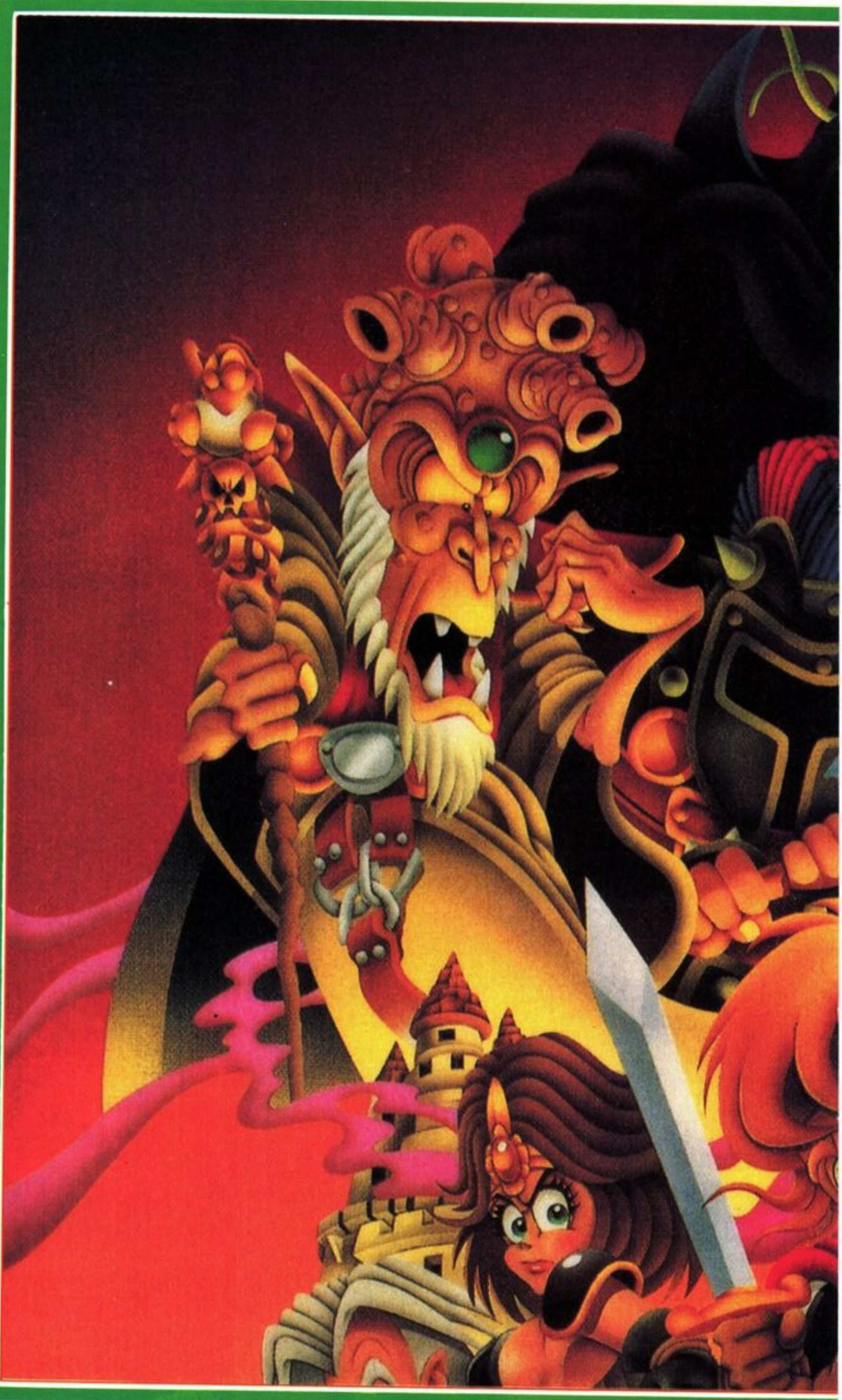
꾸러기본점 : 서울시 용산구 한강로3가 2-8
나진상가 13동 나열 103호
TEL : 707-0507 FAX : 707-0509

1992

게임

December **12**

TUE		1
WED		2
THU		3
FRI	록맨(FC)	4
SAT	게임챔프1월호 발매 !	5
SUN		6
MON		7
TUE		8
WED		9
THU		10
FRI	패미스타 93(FC) 미키와 도널드(MD)	11
SAT		12
SUN		13
MON		14
TUE		15
WED		16
THU		17
FRI	마징사가(MD)	18
SAT		19
SUN		20
MON		21
TUE		22
WED		23
THU		24
FRI		25
SAT		26
SUN		27
MON		28
TUE		29
WED		30
THU		31

챔프

G·추·제우미디어

1 January

FRI		1
SAT		2
SUN	엘파리아(SFC)	3
MON		4
TUE	게임챔프 2월호 발매 !	5
WED		6
THU		7
FRI	에이리언&프레데터(SFC)	8
SAT		9
SUN		10
MON		11
TUE		12
WED		13
THU	베어너클(MD)브라이	14
FRI		15
SAT	유럽전선(MD)	16
SUN		17
MON		18
TUE		19
WED		20
THU		21
FRI	수퍼소코반(SFC)	22
SAT		23
SUN		24
MON		25
TUE		26
WED		27
THU		28
FRI		29
SAT		30
SUN		31

ELFARIA

자신의 게임기를 아는 것은 플레이어로서의 상식이다.

기획정보 I

게임액세사리 총집합

너무 기본적이지만 각각 게임기들은 서로 연결하는 것이 비슷하다.

이것을 잘 모르는 사람들이 있다던데, 지금이라도 자신이 잘 모른다고 생각하면 한번쯤 봐두는 것이 좋다.

1 게임기의 연결 입출력 단자

일반 게임기 들이 대부분 공통점이 있는데 그것을 몇가지로 나누어볼 수 있다.

■비디오신호 출력 : 게임 화면을 출력한다.

■오디오신호 출력 : 게임 효과음, 배경음악을 출력한다.

■전원입력 : 게임기에 필요한 전원을 공급한다.

■조작입력 : 조이스틱, 패드의 입력을 받는다.

2 AV, RGB, VHF, SVHS란 뭘까?

게임기에서는 몇가지 비디오 신호를 출력하는데 간단하게 4가지로 나눌어 출력해 준다.

■AV : 일반 게임기 전용모니터에 사용한다.

■RGB : 3가지 색을 나누어 출력하므로 화질이 선명하다.

■VHF : 일반 AV입력을 할 수 없는 모니터, 혹은 TV에 안테나 부분으로 비디오 신호를 보내준다.

■SVSH : 선명한 고화질의 새로운 비디오출력 신호로 SVHS 신호 입력이 있는 모니터에서만 사용한다.

3 게임기는 스테레오로 음악이 나올까?

16비트 방식의 게임기는 최근에 발매되어 거의 모든 제품이 스테레오 출력을 갖고있다. 특히 아케이드 게임 경우에는 입체음향까지 완벽하게 지원하는 게임도 있다.

＊게임기 오디오 기능표
(● : 된다, ○ : 안된다)

출력은 일반 게임기와는 조금 특이한 커스텀잭으로 구성 되었다. 모든 수퍼패미컴 속에는 커스텀잭이 들어있다.

이것은 전용 모니터, 혹은 모니터겸용 TV에 접속할 수 있다.

기 종 명	스테레오	헤드폰사용	볼륨기능
수퍼패미컴	●	○	○
패밀리	○	○	○
메가드라이브	●	●	●
겜보이	○	○	●
PC엔진	●	●	○
PC엔진 GT	●	●	●
네오지오	○	●	●
아케이드 게임	●	○	○
게임기어(포터블)	●	●	●
게임보이(미니컴보이)	●	●	●
재믹스	○	○	○

게임의 재미가 배가시켜주는 여러종류의 액서서리들은 과연 어떤것이 있을까? 과연 자신에게 필요한 액서서리는 어떤것일까? 이런 고민들을 모아, 모아, 모아 몇가지 재미있는 액세서리들을 소개한다.

게임챔프

과연 액세서리에는 어떤 것들이 있을까?

게임을 좀더 재미있게 즐기기 위해서는 간단한 몇가지 주변기기들이 필요하다.

사실 주변기기의 종류는 그리 많지 않지만 재미있는 기능과 좀 더 편하게 게임을 즐길수 있는 도구들이 많이 있다. 대표적인 것들을 살펴보자.

아래 표는 ■모델명 ■제작사 ■가격 ■용도 순으로 나열되있다.

1. ■XE-1 ■전파신문사 ■5,900 엔 ■MD

메가드라이브만이 아니라 퍼스컴이나 FM타운에서도 사용가능.

레버는 8방향 혹은 4방향으로 설정이 가능하다.(이 기능은 생소한 기능이다.)

4방향으로 했을경우 불필요한 대각선기능이 없어진다.

트리거 버튼은 회전식의 판넬로 위치를 마음대로 조종할 수 있다.

2. ■MEGA PAD ■아스키 ■2,900 엔 ■MD

자동연사 가능이 있다. 슬로우 기능 역시 있다. 버튼을 누르면 패드에 빨간불이 들어온다. 밤에 불끄고 게임하면 나름대로 운치가 있다.

다리우스게임 전용이다.

3. ■메가CD ■세가 ■49,800엔 ■MD

메가드라이브에 접속하며 메가드라이브 CD-ROM을 사용한다. 각 기능에 대해서는 설명이 그리 많이 필요하지 않다. 액세서리라기 보다는 게임기와 동등한 수준으로 보는 것이 좋을듯 싶다.

4. ■트윈 패미컴 ■샤프 ■18,000 엔 ■FC

롬팩과 디스크의 사용이 가능 한 게임기 잘못 넣는 것을 방지 하기 위한기능도 있다.

5. ■수퍼커맨드 ■호리 ■2,480엔 ■SFC

A, B, X, Y, R, L 초당 30발로 연사속도를 눈으로 확인이 가능한 인디케이터 표시기능 부착. 손을 놓아도 자동 발사가능 한 홀드(HOLD)기능이 첨가되었다. 그야말로 한손으로 게임하겠군.

6. ■아스키스틱 수퍼L5 ■아스키 ■2,980엔 ■SFC

한손으로 게임을 한다면 이것을 빼놓을 수는 없다. 한손은 게임 지도를 작성하거나 가려운 부분을 긁을때 사용한다. 게임중 두손을 다 사용하는 것은 마찬가지이다. 패드의 조종판넬은 회전이 가능하며, 연사기능과 슬로우 기능이 있다.

7. ■수퍼 터보 ■호리 ■1,880엔 ■SFC

표준 컨트롤러와 슈퍼패미컴 사이에 접속 A, B, X, Y, R, L의 6버튼 각각마다 완전 독립된 연사설정의 가능.

연사기능의 3단계. 최고 초당 15발

8. ■JB킹 ■할연구소 ■8,900엔 ■SFC

A, B, X, Y, R, L 각각의 터보 스윗치가 있고 각 버튼마다 연사 스피드를 변경 가능, 슬로모션 기능. 각 버튼의 설정변경 기능도 있다. 사이즈가 크고 안정감 있으며 듬직하게 생겼다.

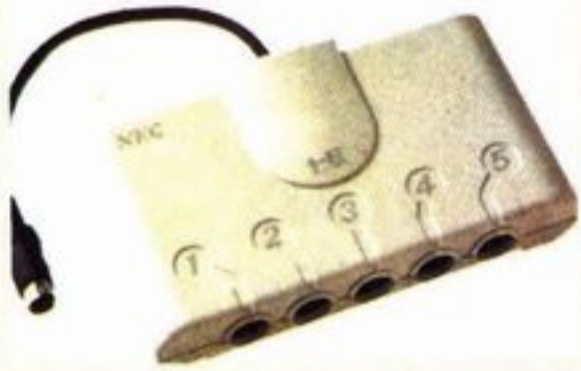
9. ■멀티 탭 ■NEC ■2,800엔 ■PC

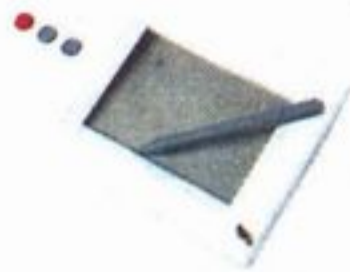
많은 사람이 사용하기 편리하다.
5인용 소프트웨어의 증가로 필요할 경우도 있다.
가격이 싸다.

10. ■일러스트 브스터 ■NEC ■9, 800엔 ■PC

컨트롤러 단자에 코드를 접속한후 그래픽 프로그램을 입력시킨후 일러스트 브스터에 접속되어 있는 펜으로 그림을 그릴 수 있다.

12. ■듀오용 액정 모니터 ■NEC ■79,800엔 ■PC

4. 3인치의 칼라 액정 TV이다.
듀오이외에도 사용이 가능하다.

13. ■롬 앰프 ■NEC ■24,800엔 ■PC

CD-2시스템에의 스피커로 연결하기 위한 유닛.
모니터에서 나오는 소리보다 더욱 생생한 게임음악을 들을 수 있으며, 스테레오 분리가 확실해 진다.

11. ■와이어레스 패드 ■NEC ■12,000~13,000엔 ■PC

코드가 필요없는 패드이다. 구성은 수광부와 코드레스 패드 로 나누어진다. 말이 필요없이 편리하지만 수광부에 패드를 정확히 맞추며 게임을 해야한다.

15. ■피씨엔진용 마우스 ■NEC ■4,980엔 ■PC

마우스! 이것을 사용하면 방향설정이 훨씬 간단해지는 것은 사실이다.
특별한 게임을 하기전에는 그다지 필요는 없지만 시뮬레이션, 어드벤처를 많이 하는 사람이라면 필요할지도…

14. ■전동핸들 ■코코낫 저팬 ■5, 800엔 ■PC

슬롯머신 전용 패드이지만 소 프트 없이 이것만 판매하고 있다. 모양이 특이하다는 것 외에 다른 기능은 없다.

18. ■JB-터보할 ■2,800엔 ■SFC

수퍼패미컴 본체의 접속 단자와 컨트롤러 단자 사이에 접속하므로써 각 버튼에 연사설정이 가능하게 된다.
스피드 조절도 자유롭게 변경이 가능.

16. ■메모리 베이스-128 ■5,980 엔 ■PC

게임의 데이타를 저장시키는 공간이 많아진다. 이것을 사용 하면 특이한 점은 없지만 시뮬레이션을 좋아하는 사람이 라면 마우스와 같이 사두는 것이 좋다. 세트로 팔기도 한다.

17. ■메죠(MEZZO) A1 ■일본빅터 ■88,000엔 ■SFC

슈퍼패미컴 사운드를 보다 파워업시키는 게임포지션 모드가 있다.
음의 울려퍼짐, 여운, 저음등이 강조됐다. 꼭있어도 되는 것은 아니지만 있으면 나쁘진 않을 것 같다. 가격이 엄청 비싸다.

19. ■XE-1 ■전파신문사 ■13,200엔 ■SFC

A, B, X, Y버튼이 한곳에 있으며 R, L버튼역시 같이 붙어 있어 편리하다.

기능은 다른패드와 같다. 특이한것은 액정표시 기능이 첨가 되어 있다. 백업기능 게임하는 시간을 제한할 수도 있다.

20. ■게임 셀랙터 ■코나미 ■9,500엔 ■공용

오디오, 비디오, 전원선을 각각 셀랙터에 접속해 둔 후 필요할 경우 번호를 선택하면 간단하게 1개의 모니터로 여러종류의 게임을 번갈아 가며 즐길 수 있다.

셀랙터 덕에 복잡한 배선을 간단하게 선택할 수 있다.

AV기기를 최대 4개까지 접속이 가능하며 스위치를 바꾸는 것만으로 각 기기의 사용이 가능하다.

21. ■AV셀렉터 ■호리 ■2,480엔 ■공용

귀찮은 코드에 전환이 필요없다. 수퍼패미컴과 다른 AV출력을 부착 가능하다. 게임기에 전원을 넣으므로 자동전환 가능한 스위치포함

22. ■XF-1 ■전파신문사 ■1,800 엔 ■공용

PC용 조이스틱을 패밀리에서 사용가능하게 하는 변환 커넥터.

소형으로 매우 가볍워 면적을 많이 차지하지 않는다.

가격이 싸다는 것이 장점이다.

24. ■S-9 TURBO ■시그마전자 ■10,000엔 ■공용

별매되는 코드를 사용하면 각 각에 기종에 다양하게 접속해 사용할 수 있다.
패미컴, 피씨엔진, 메가드라이브, 퍼스컴, 마크 Ⅲ등에 대응한다. 특징으로 연사기능과 슬로모션 기능이 있다. 편리함에 비해 조금 무겁다. (안정감이 있어 좋다고 하는 이도 있다.)

23. ■사운드 보이 ■썬전자 ■1,980엔 ■공용

휴대용 게임보이에 접속하므로 헤드폰 없이도 스테레오 사운드를 즐길 수 있다.

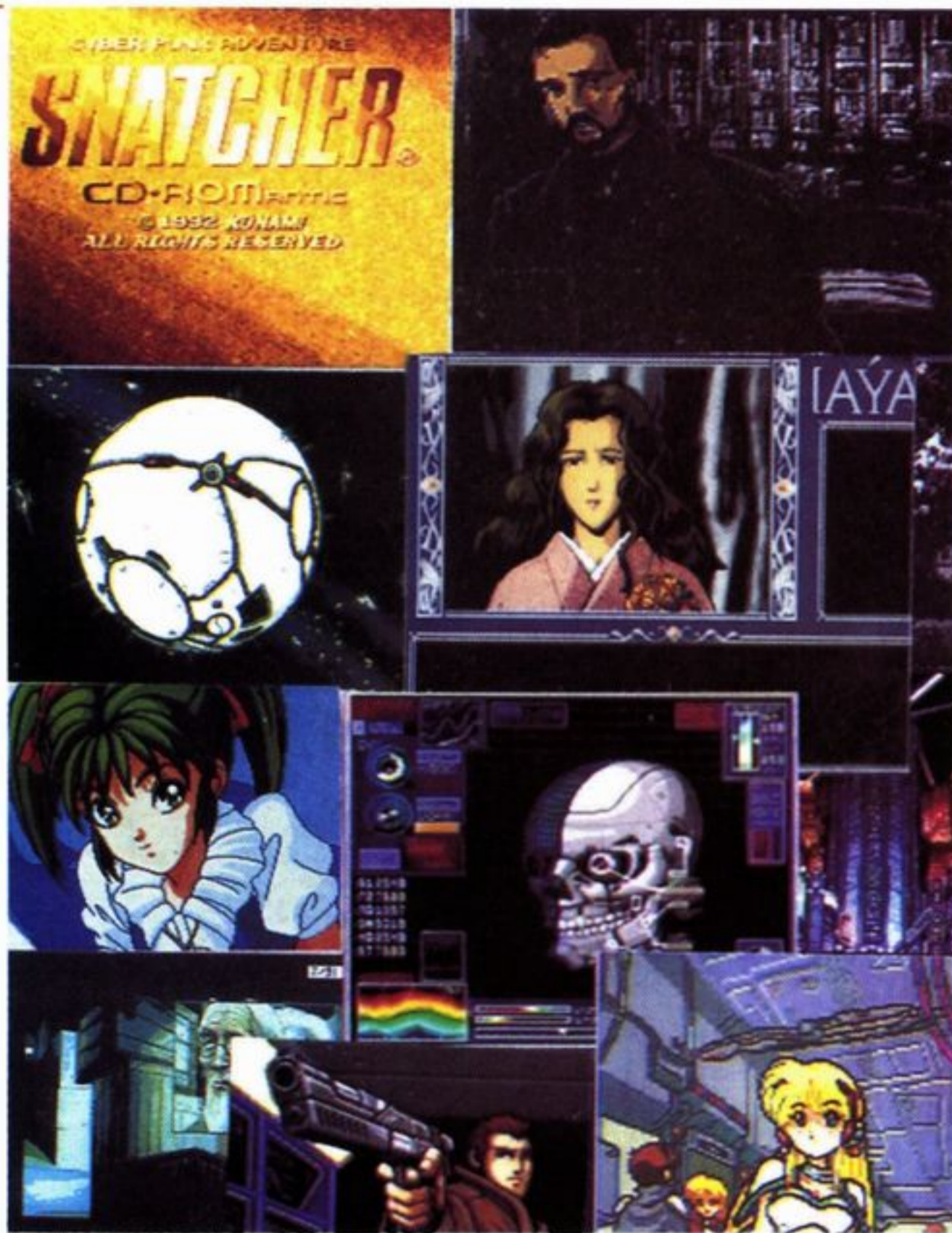
단 소형건전지 2개를 사용해야한다. 스피커는 다이나믹 타입이다.

25. ■버추얼 쿠션 ■NEC ■14,000—15,000엔 ■공용

피씨엔진으로 박력있는 체험 게임을 즐길 수 있다.

손쉽게 체감 공간을 만들어내는 버추얼 쿠션은 스피커 내장 쿠션 엠프, 케이블 그리고 AC어댑터의 4종류 세트로 발매된다.

더욱이 다른 게임기나 AV기기에도 사용가능하다고 하는 친절한 설계로 이루어져 있다. 구조는 엠프부분에서 게임 사운드를 컷트시켜 중저음을 만들고 스피커 내장 부분에서 증폭시켜 진동한다.

그 외에도 재미있는 기능을 가진 액세서리가 많이 있지만 플레이어 자신이 필요하다고 생각하는 것이 있으면 심사숙고한 후 구입하는 것이 좋다.

기획정보 Ⅱ

어드벤쳐 게임의 향후방향

<어드벤쳐 게임의 향후 방향 탐색>
수퍼패미컴에서 아직 발매되고 있지 않은 게임 장르가 있다. 그것이 바로 어드벤쳐 게임이다. 타기종에서는 CD-ROM 소프트웨어 중 놓칠 수 없는 다수 작품이 발표되어 있다. 어드벤쳐 게임을 수퍼패미컴 기종 외에서 밖에 즐길 수 없다는 것은 서운한 일이다. 수퍼패미컴에서 롬팩으로 어렵다면 CD-ROM으로는 어떨까? CD-ROM의 발매 연기라는 유감스런 뉴스도 있으나 그래도 수퍼패미컴으로 어드벤쳐 게임을 플레이할 수 있길 기대한다!
편집부에서는 본사 제휴지인 더 수퍼패미컴의 최신 기사를 인용해 최근의 어드벤쳐 게임의 동향에 대한 정보를 제공해 드리기로 하겠다
<기사 제공 : 더 수퍼패미컴>

어드벤쳐 게임의 수요와 공급

수퍼패미컴에서 어드벤처 게임이 발매되리라는 예상을 했던 것이 1년 전이었다. 그러나 1년이 지난 현재, 슈퍼패미컴에서 어드벤처 게임을 발매하지 못한 상태이고, 신작 스케줄을 보아도 어드벤처의 문자는 찾아볼 수 없다. 단지 슈퍼패미컴은 [제절초(第切草)(준 소프트사)]가 텍스트 어드벤처(일면 사운드 소설)에 가까울지 모르겠지만……

한때 붐이라 할 만큼 어드벤처 게임이 인기있었던 때가 있었으나, 이제는 어드벤처 게임은 발매되지 않는걸까? 아니면 유저가 플레이하길 원하지 않는 것인가?

그러나 그럴리는 없다. 타기종을 보면 타이틀 수는 줄어들었는지 모르나, 아직도 발매 예정표에 올라와 있는 경우가 많다. 게다가 CD-ROM이라는 미디어가 중심이 되어 어드벤처라는 장르를 계속 유지해 오고 있다.

또한 일본의 유저들의 동향을 보아도(표1 참조) 수퍼패미컴용 CD-ROM으로 어드벤처 게임을 플레이하고 싶다는 소리가 적지 않음을 알 수 있다.

이번에 다룬 정보는 그러한 타기종의 새로운 어드벤처 게임을 중심으로 소개하면서 슈퍼패미컴의 CD-ROM(어댑터 시스템)이 발표되었을때의 어드벤처라는 장르의 가능성을 예측해 본다.

슈퍼패미컴용으로 유일하게 발매된 사운드 노벨 소프트웨어 [제절초]. 텍스트 어드벤처에 가깝다.

표1 슈퍼패미컴용 CD-ROM으로 플레이하고 싶은 장르

1	롤 플레잉	27.4%
2	액션	21.8%
3	어드벤처	18.8%
4	시뮬레이션	11.8%
5	뉴 정르	6.9%
6	슈 팅	6.6%
7	레이스	5.0%
8	퍼 즐	1.0%

*위 데이타는 일본의 게인 유저를 대상으로 [더 슈퍼패미컴] 편집부가 92년 봄에 조사한 내용임.

PC엔진

게임기 중에서 가장 빨리 CD-ROM을 탑재한 PC엔진. 그런 이유때문인지 모든 면에서 우수하다. 그 중에서도 디지탈 코믹이라는 새로운 장르를 확립한 것은 주목할 만하다. 또한 해외작품도 다수 이식되고 있으며 최근에는 코나미, 데이타웨스트의 참여로 유저들에게 기쁜 소식을 알려 주었다

스내처

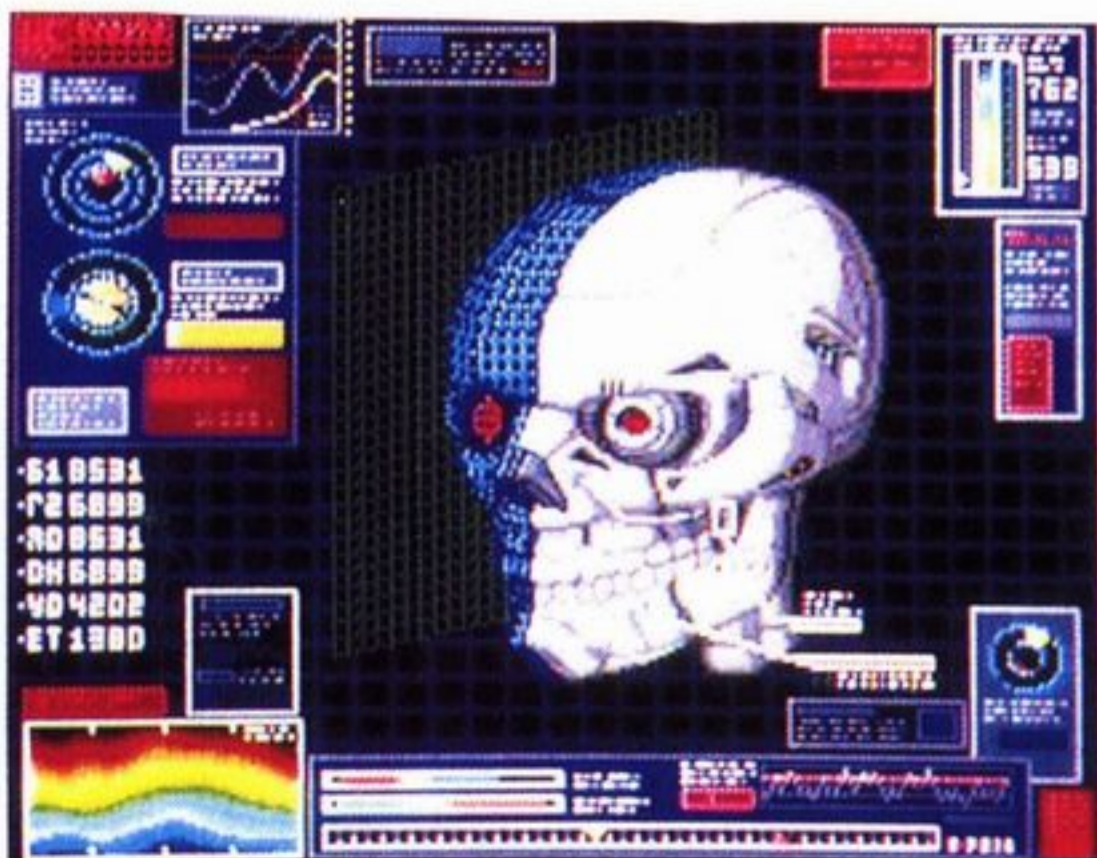
코나미 | 92.10.23 발매 | 수퍼CD-ROM전용 | 7,800엔

코나미의 CD-ROM 2 제1탄! 충격데뷰

[스내처]라면 지금부터 4년전에 발매된 어드벤처 게임이다. 그것이 이번에 PC엔진의 CD-ROM2로 다시 탄생한 것이다. 게다가 코나미의 CD-ROM2 제1탄의 작품으로서 매우 심혈을 기울인 인상이다. 게임은 커맨드 선택식의 어드벤처 게임인데 커서를 목표물에 맞추어 사격을 하는 장면이나, 실제로 말을(게임 중에) 컴퓨터에서 검색하는 등 단조롭지 않은 전개로 이루어지고 있다.

또한 게임의 곳곳에 세심한 배려가 있었음을 느낄 수 있고 높은 완성도를 보이는 게임임을 입증하고 있다. 이야기는 네오 코베 시티를 무대로 돌연 나타난 수수께끼의 바이오 로이드 '스내처'와 대 스내처용 특수경찰반 '준커'의 기리안 시드와의 전투가 반복 확산되어 가는 것이다. 인간으로 변신하는 스내처의 목적은 무엇일까? 오프닝에서 엔딩까지 감동의 연속인 명작중의 하나이다. 또한 이 게임은 발매에 앞서 체험판을 발매 호평을 받기도했다.

철저한 싸움의 세계가 반복 확산된다. CD-ROM의 성능을 최대한 살려 애니메이션의 효과를 풀로 활용한 것이 이번 작품의 특징이다.

모든 장면에서 음성이 나올리는 없겠지만, 사용 포인트를 적절히 진행해 나감으로서 플레이어로 하여금 호감을 더욱더 갖게 했다.

아야(AYA)

데이타웨스트 | 92.11.20 발매 | 수퍼CD-ROM전용 | 7,600엔

PC엔진에도 DAPS 탑재!

일본 후지쯔의 고유 모델인 FM TOWNS(CD-ROM탑재의 PC)용으로 대 호평을 받았던 게임으로이번에는 DAPS라 불려지는 동화(動畫)상 시스템이 게임기에도 탑재되게 되었다. MEGA-CD판에도 탑재될 것으로 예정되어져 있어, 게임기의 CD-ROM 발전에 일익을 담당할 시스템이 될 것이다. 게임 시스템은 커맨드 선택식인데, 이벤트 장면에서는 DAPS를 사용하는 멋진 연출이 갖추어져 있다.

하드의 스펙적으로 PC보다 떨어지는 부분도 있으나, 그래도 DAPS의 위력에는 놀라게 된다.

룸(LOOM)

빅터 음악산업 | 92. 9.25 발매 | 수퍼CD-ROM전용 | 8,000엔

루카스필림의 이색 어드벤처

자못 이색적인 어드벤처 게임 [룸]이 이식되었다. 이 게임은 어드벤처 게임인데 상당히 특수하게 이루어져 있다. 예를 들면 주인공의 이동은 화면상의 커서를 조작하여 움직여 가거나 열 수 있다라는 커맨드는 모두 마법이 되고 있다. 더구나 마법을 커맨드마다 다른 멜로디를 연주해야 한다. 음악지식이 필요한 게임이다. 좀처럼 생각해 내기 어려운 아이디어로 가득찬 풍부한 즐거움을 만끽할 수 있는 게임이다.

커맨드는 모두 음으로 입력해야 한다

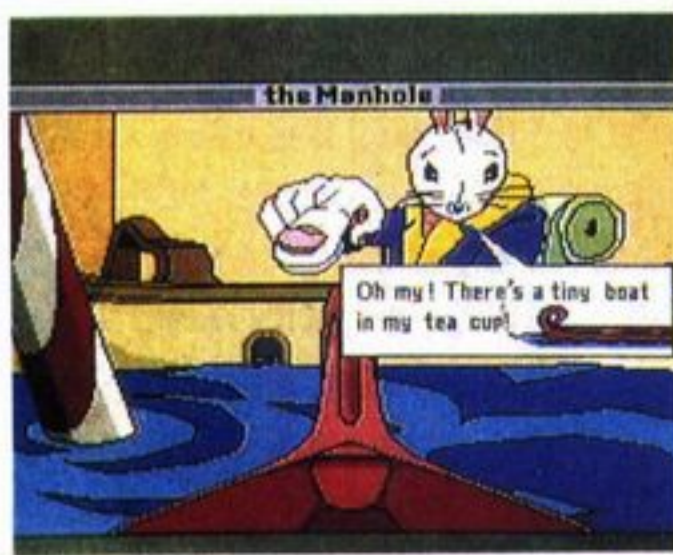
맨홀

썬전자 | 92. 3.22 발매 | 수퍼CD-ROM전용 | 6,500엔

불가사의한 세계가 기다리고 있 다

게임 내용에서 장르를 결정짓는 것이 어렵다고 하는 [맨홀]도 PC엔진에 이식되었다. 맨홀 속에서 펼쳐지는 이상한 세계를 뛰어나게 다룬 작품이다.

게임은 커서로 화면상의 표시를 자유롭게 클리어하면 재동작이 일어난다는 것. 이야기는 플레이어 자신이 만들어 가는 것이다. 유명한 동화상이 여기저기에 산재해 있어 마치 그림책을 대하는 듯하다.

기본적으로 무엇을 해도 OK. 게임 끝과 클리어밖에 없는 소프트웨어이다

잠깐만

용산전자상가에서 쉽게 마주칠 수 있는 윤승현씨는 국내 게임 유통산업을 위해 일익을 담당하는 (주))엔피의 영업사원이다.

—바쁘시죠.

: 게임업계가 성수기를 맞이해서 조금씩 바빠지기 시작합니다. 거래처마다 주문량이 늘어나요.

—(주)씨엔피는 현대 총판인데 최근에 판매가 시작된 슈퍼컴보이의 반응은 어떻습니까?

: 그동안 슈퍼컴보이의 판매량은 기대 심리가 섞인 일시적인 현상같아요. 예상외로 판매량이 많지 않아요. 무엇보다도 소프트웨어가 뒷받침을 못해주는 것과 기존의 슈퍼패미컴이 깔려 있어서 구매층이 상실된 것 같아요.

—요즘 어떤 게임기가 많이 나갑니까?

: 아직까지 8BIT 게임기를 많이 찾는 것 같아요. 특히 패밀리 게임들이 값이 저렴하고 소프트웨어가 풍부해서 잘 나가요. 일단 값싸다는 것이 부모님들이 갖는 부담이 덜 하지 않아요?

—게임영업이 재미는 있으십니까?

: 나름대로 보람을 갖고 일하고 있습니다. 이곳저곳의 매장 사장님들과 이런저런 이야기도 나누고, 게임이 재미있지 않습니까. 하하.

- 윤승현
- 만 26세
- 수원 동남보건전문대 졸
- 우광산업
- 현재 (주)씨엔피 영업부 근무

디지탈 코믹

은하전설 유나
—디지탈 코믹—

허드슨 | 92.10.23 발매 | 수퍼CD-ROM전용 | 6,800엔

허드슨이 선사하는 디지탈 코믹 최신작.

제작에는 '천외마경 2'등으로 친숙한 히로이 오우지씨가 맡았는데, 캐릭터 디자인이 매혹적이다. 게임은 보통 커맨드 선택형이다. CD-ROM으로서 최대한의 효과를 내기 위하여 등장하는 많은 여자 주인공들의 대화를 성우들을 대거 기용해 음성처리했다. 또한 전투 장면이 볼거리중의 하나이다.

등장인물의 80%가 귀여운 여자 캐릭터로 구성되어져 있어, 화면위에서 진행되는 전투 장면 등이 또다른 흥미를 준다.

톱을 노려라!
VOL.1

리버힐 소프트 | 92. 6.25 발매 | 수퍼CD-ROM전용 | 6,800엔

인기 애니메이션 비디오 [톱을 노려라!]를 거의 그대로 디지탈 코믹으로 만든것이다. 스토리 곳곳에 커맨드 선택 장면이 있고, 틀린 커맨드를 선택하면 화면 오른쪽에 있는 스트레스라는 자막이 위로 좁혀지는데, 가득 좁혀지면 게임 오버되는 형태로서 종전과는 다른 시스템을 보여주고 있다.

이 게임은 만화와 더불어 국내에 전혀 알려지지 않은 작품이다.

애니메이션에서 도입한 장면이 많다. 그 때문에 화면도 매끄럽다. 이것이 표준적인 디지탈 코믹이다. 요우크의 변신 장면이 불만하다.

우루성의 적

허드슨 | 92. 6.23 발매 | 수퍼CD-ROM전용 | 6,500엔

국내에서는 전혀 알려져 있지 않은 어드벤처 게임이다.

모두 커맨드 선택식으로 얘기가 진행된다. 플레이어는 여러 성을 상대로 람군(주인공)이 학교에서 발생한 이상한 사건을 추격하는 것이다. 그밖의 캐릭터도 다수 등장하고 TV 만화판과 별 다를바 없는 높은 애니메이션 처리를 보여 주고 있다. 허드슨이 슈퍼 CD-ROM2 발매와 더불어 초기에 내놓은 작품임에도 처리 시간이나 음성 등, 상당히 수준높은 게임이라 하겠다.

[람]등 그리운 캐릭터가 총등장. 목소리도 만화영화와 동일하므로 유저에게는 즐거운 요소.(일본물)

란마 1/2
— 포로가 된 신부 —

메사이아 | 92.12. 6 발매 | 수퍼CD-ROM | 6,800엔

제1탄은 액션게임이었던 [란마 1/2]의 21번째 작품이 디지탈 코믹으로 되어 등장. 커맨드 선택식인데, 최근 많은 유형의 불필요한 커맨드가 없고, 스토리가 부드럽게 진행되어가도록 되어있다. 비쥬얼 장면도 풍부하다.

스토리는 오리지널의 것이 3개 연속되어 있어 국내의 란마 팬들에게도 인기가 꽤 있었던 작품이다.

유감스럽게도 액션이 아니라 국내 유저들에겐 약간 불만족스러운 작품이었던 것 같다.

메가드라이브

MEGA-CD의 발매가 시작된 지 벌써 1년이 되는 메가드라이브 발매 당초부터 소프트웨어 부족으로 고심하고 있었으나, 이제는 어느 정도 갖춰지게 되었다. 단순한 어드벤처 보다도 이색적인 것이 많은 것이 장점. 독자적인 장르를 개척하고자 노력하고 있다

노스탈지아 1907

슢드웨이브 | 92.12.15 | 메가 CD | 7,200엔

고전적 색체의 드라마가 시작되다

MEGA-CD의 본체 발매와 거의 같은시기에 등장한 소프트웨어 중에서 아직도 꾸준한 인기를 모으는 것이 이 [노스탈지아 1907]이다.

시대 설정은 러·일전쟁 후인 1907년. 호화여객선 노스탈지아호에서 발생한 폭파사건에 휘말린 일본인 탐정 야마다 카스케가 열강 각국의 이권이 얽힌 상황 속에서 [러시아의 안개]라는 수수께끼에 도전한다는 스토리의 어드벤처 게임.

매끄러운 시나리오 전개는 물론이고, 모든 캐릭터의 행동이 육성으로 나온다는 점에서 역시 MEGA-CD라면 어드벤처임을 실감케 할 정도의 게임이다. 이 때문에 스토리 전개는 템포가 좋고 종래의 어드벤처 처럼 진행이 막히는 부분은 거의 없다. 마치 소설이나 영화를 즐기는 감각으로 스릴 넘치는 모험활극을 즐길 수 있다.

자세 제어시스템이라 불리우는 커맨드 선택방식을 시도해보면 재미있는데, 기본적으로는 루팡 3세와 같은 가스케의 탐정상과 긴박한 폭탄해체 등을 포함한 시나리오가 유저에게 인기를 얻고 있다.

아야(AYA)

데이타웨스트 | 92. 1. 3발매 | 메가 CD | 7,600엔

MEGA-CD에도 [AYA]가 발매된다. 물론 DAPS 탑재이다.

제작사인 데이타웨스트에서는 이들의 게임을 어드벤처 게임이라고는 말하지 않고 '비주얼 컨버세이션 소프트웨어(VISUAL CONVERSATION SOFTWARE)' 즉 VCS라 부르고 있다.

요컨데 영상과 대화하면서 즐기는 게임 소프트웨어라는 것이다. 싸이코(심리) 분석가 후루야기 카즈야의 숨겨진 과거의 비밀이 차례차례 일어나는 사건과 얽히게 된다. 과연 'AYA'란…

기본적으로 PC엔진용과 똑같다. 약간 화면 구성이 다른 정도일 것이다.

메리고랜드

데이타웨스트 | 발매일 미정 | 메가 CD | 가격 미정

MEGA-CD에서는 제4의 유닛시리즈 6번째 작품 [메리고랜드]가 발매된다. 이것도 [AYA]와 같이 VCS라 불려지고 있다. 원래의 PC판에서는 다른 커맨드를 제한된 시간내에 선택하지 않으면 게임종료가 된다는, 다소 변화된 시스템이나 MEGA-CD판은 평범한 커맨드 선택방식으로 변경되었다.

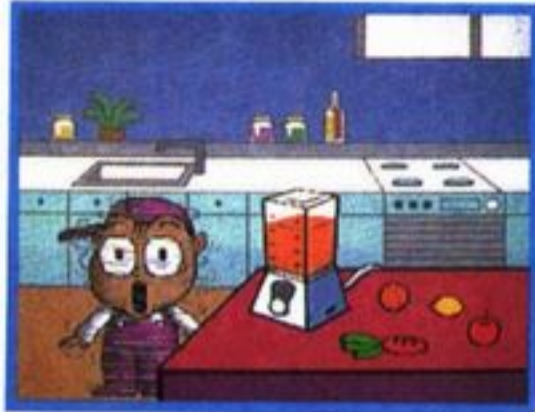
또한 일단 게임을 끝내면 다시 게임을 처음부터 통과하여 볼 수 있는 DAPS 리플레이 방식도 이 VCS의 특징이다.

그림이 마치 애니메이션을 보고 있는 듯이 느껴질 정도. 이것도 시리즈화 되고 있으므로 속편도 이식받게 될 수 있으면 한다.

스위치

세가 | 93. 3월 예정 | 메가 CD | 가격 미정

어드벤처라기 보다는 '개그벤처(GAG-VENTURE)'라 불려지고 있는 이 게임은 일발 개그(GAG)를 연속, 1,000개 연발할 수 있는 새로운 게임이다.

플레이어는 주인공인 슬랩군과 몇개의 스틱을 움직여 그곳에 있는 스위치를 만지작 거릴 뿐. 그러면 그 자리에서 여러 개그가 튀어 나오며 플레이어를 웃기게 해준다는 것이다.

도처에 있는 스위치를 누르면…

유미미미크스

게임 아트 | 12월 발매 예정 | 메가 CD | 7,800엔

최근에 원작만화를 도입한 게임도 드물지 않게 됐지만, 이 [유미미미크스]는 만화 그 자체를 애니메이션화해 버린 사실적인 코믹게임이다.

다케모토 이즈미(竹本泉) 원작의 [유미미미크스]의 세계가 애니메이션화(동작그림 매수가 무려 7천장에 이른다)되어 캐릭터도 독특한 음성을 내고 있다. CD 대용량을 살려 멀티스토리를 채용하고 있으므로 최저 5회는 즐길 수 있다. 국내에 전혀 알려지지 않은 소재이지만 한번은 체크해 볼만한 작품이다.

유미미의 푸근한 하루가 시작된다.

마법의 소녀 실키립

리오트 | 92. 6.19 발매 | 메가 CD | 7,400엔

MEGA-CD 소프트웨어는 물론 전 메가드라이브 소프트웨어 중에서 보다 이채로움을 보여주는 소프트웨어가 이것이다. 전 11개 스토리로 구성되어 있으며 옛날을 그리워하는 '마녀의 딸'이 이야기를 이끌어가는 형식. 느닷없이 시작되는 오프닝 주제가에는 누구든 압도되어 버릴 것이다.

게임의 진행방법은 3개의 감정(분노, 기쁨, 슬픔)을 잘 사용함으로써 성격이 형성되어 가는 LIP(립) 시스템이 신선한데 보통 사람(?)도 즐길 수 있는 시나리오가 또한 좋다.

흥미있는 소녀 게임

라이즈 오브 더 드래곤

세가 | 92. 9.25 발매 | 메가 CD | 6,800엔

원래는 IBM-PC용으로 발매되고 있던 작품으로 [블레이드 런너]와 같은 분위기를 자아내는 비정한 게임이다. 이 작품은 MEGA-CD의 소프트웨어답게 대사는 거의 모두 육성으로 발성되고 있는데, 그것과는 달리 대단히 현실적인 행동을 요구받게 되는 것이 특징이다.

즉 주인공은 시간이 되면 잠을 자게 되고, 게임상에서는 이상한 행동을 시도하려 하는 것도 허락치 않는다. 이런 유형의 게임을 즐기는 팬에게는 권장할 만하다.

스토리는 섬찍하며 성인용 게임이라는 느낌을 준다.

FM타운즈

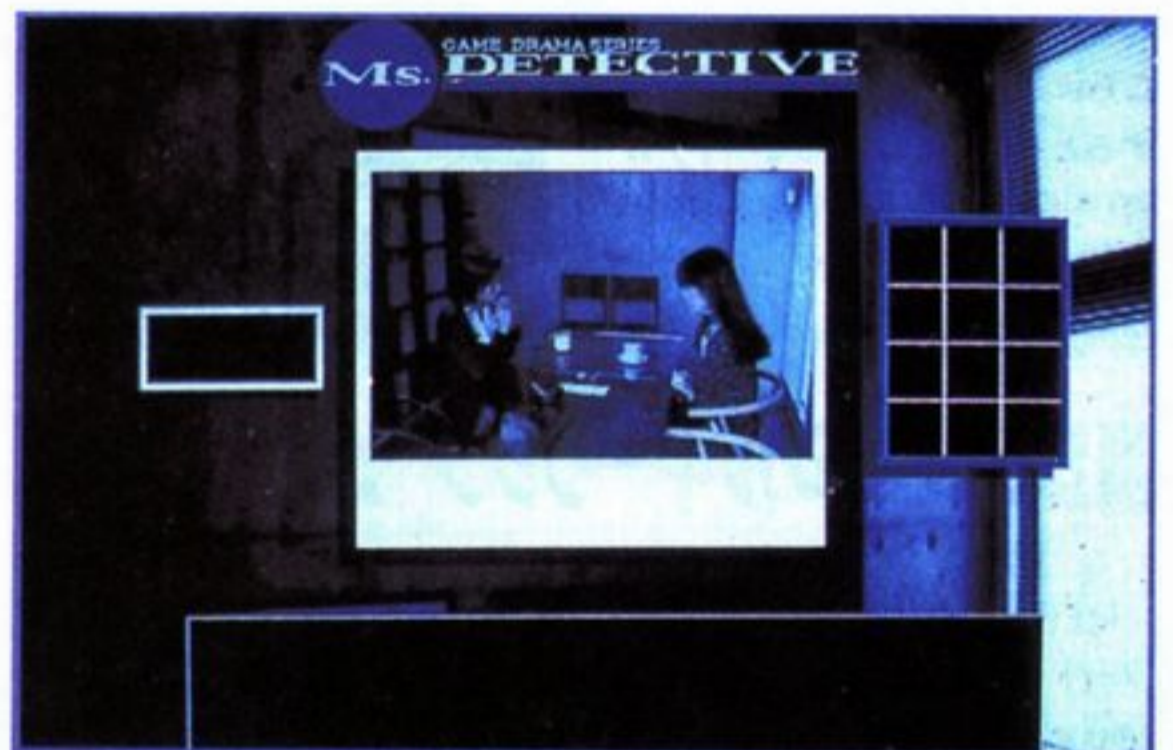
이웃 일본에서 게임유저들 사이에 인기있는 PC기종 중에 하나인 FM 타운. 일제 32비트 PC에서 유일하게 CD-ROM을 표준장비로 정착하고 있다. 이 기종에서 어드벤처라면 현재 DAPS를 개발하고 게임을 탑재한 데이타웨스트의 독무대라 할까 참고로 한 작품을 소개하기로 하겠다

미스 디텍티브(MS. DETECTIVE)

데이타웨스트 | 92.10.23 발매 | 12,800엔

드디어 등장 !
경이에 찬 생생한 사진 DAPS 소프트 !

데이타웨스트는 현재 일본에서 CD-ROM 소프트 웨어를 개발하는 막강한 메이커라 할 수 있다. 주목할만한 것은 DAPS(댑스)로 불리우는 데이타웨스트가 독자로 개발한 동화(動畫)상 시스템이다. 이것은 애니메이션, 음성, 효과음, BGM의 완전동시 평행 재생을 용량이 허용하는 범위내에서 연속 가능할 수 있는 시스템이다. 지금까지의 CD-ROM게임과는 일획을 긋는 경이의 시스템이라 할 수 있는 것이다. 그 DAPS도 드디어 실제 사진을 사용할 수 있게 되었다. 그 작품이 여기에 소개하고 있는 [MS. DETECTIVE]이다. 모든 화면에서 실제 사진이 사용되고 있고, 움직임도 비디오를 보고 있는 듯이 매끄럽다. 그 때문에 CD-ROM 2매 조립이라는, 일본 업계 최초의 대용량 소프트웨어가 되었다. 이야기는 사립탐정인 히와타리에게 행방불명된 부친을 찾아달라는 의뢰가 오면서 시작된다. 그러나 사건은 이상한 양상을 보이는 것이었다…

그리고 이 작품을 만듦에 있어 인기있는 영화 배우를 기용하여 행방불명된 장소 시마네(島根)현으로 현지 로케이션을 보내는 등, 정력을 쏟은 작품이다.

어쨌든 뛰어나다는 한 마디.
예를들면 테이블 위에 있는 담배와 라이터를 클릭하면 담배에 불이 붙여지고, 또한 재털이를 클릭하면 담배를 치우는 장면을 생생한 사건으로 볼 수 있는 것이다.

매킨토시

우수한 기능을 지닌 PC 매킨토시는 그래픽이나 음악 기능이 무엇보다 매력적이다. 일본에서는 일본어 지원이 되는 우수한 게임들이 많이 발표되고 있는데, 참고로 그래픽과 사운드가 뛰어난 한 멀티미디어 소프트웨어를 소개한다

엘리스(ALICE)

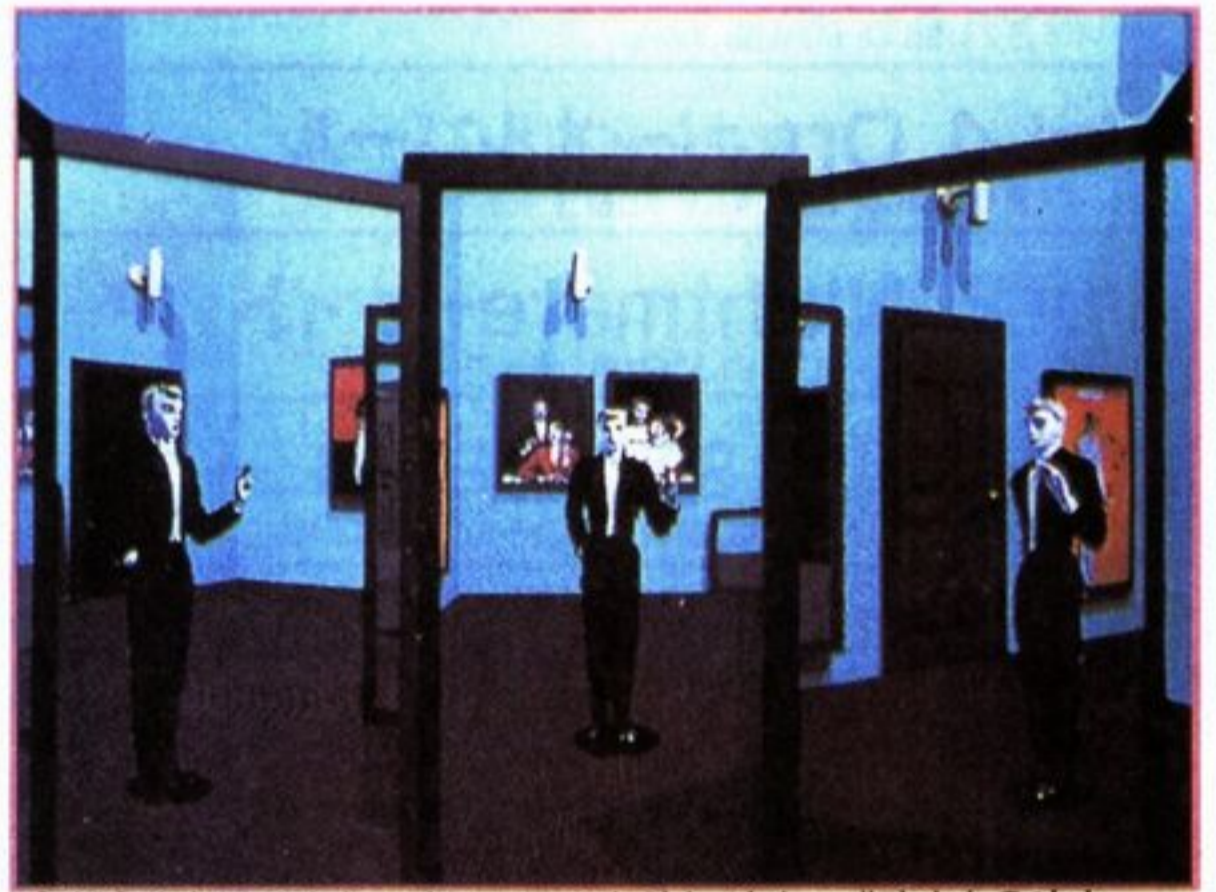
도시바 | 92. 8.23 발매 | CD-ROM | 28,000엔

이상한 나라의 앨리스

매킨토시의 세계에서도 CD-ROM 소프트웨어가 주목을 모으기 시작하고 있다. 그 대용량을 살린 '인터액티브(사실적인) 소프트'가 [앨리스]이다. 이 소프트웨어를 한마디로 '인터액티브 소프트'라 말했지만 설명하기가 좀처럼 어려운 것이다. 그 이유는 플레이하는 사람에 따라 전개가 크게 바뀌기 때문이다. 어느 플레이어가 볼 수 있었던 것을 다른 플레이어도 반드시 볼 수 있다고는 단정할 수 없는 것이다.

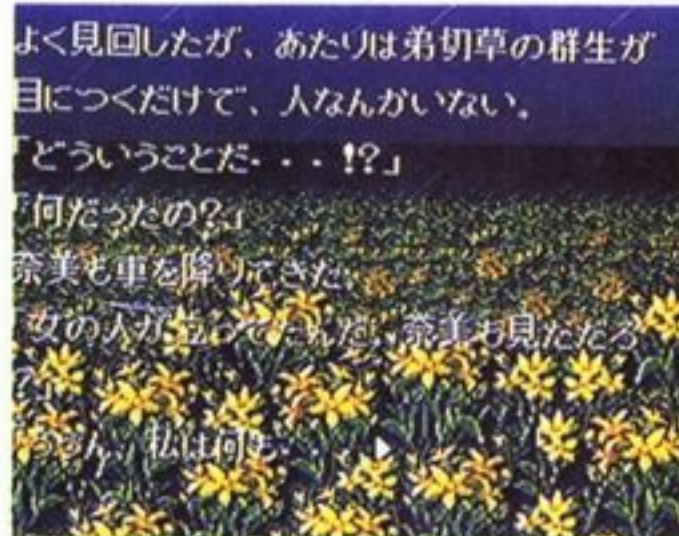
게임(?)의 진행법은 [맨홀]처럼 화면상의 것을 클릭하면 새로운 전개가 펼쳐진다는 것. 각기 은밀한 통로나 장치등, 여러가지가 갖추어져 있다.

주목해야 할 것은 그래픽이다. 화가 가네코 쿠니요시씨의 그림을 삽입해 두고, 그것들만을 계속 표시하여 하나의 화집을 볼 수 있다는 것이다.

게다가 시노야마 기신씨등, 저명한 카메라맨이 촬영한 사진도 넣어 플레이어를 싫증나지 않게 한다. 이 소프트웨어는 일본에서 각 방면에 주목을 받으며 1991년도 AVA 멀티미디어 그랑프리에서 통상산업대신상(通産産業大臣賞)을 획득했다.

[맨홀]처럼 플레이어가 자유로 플레이 할수 있다. 그래픽이나 음악이 멋지다. 역시 매킨토시에서만 맛볼 수 있는 게임이라 하겠다.

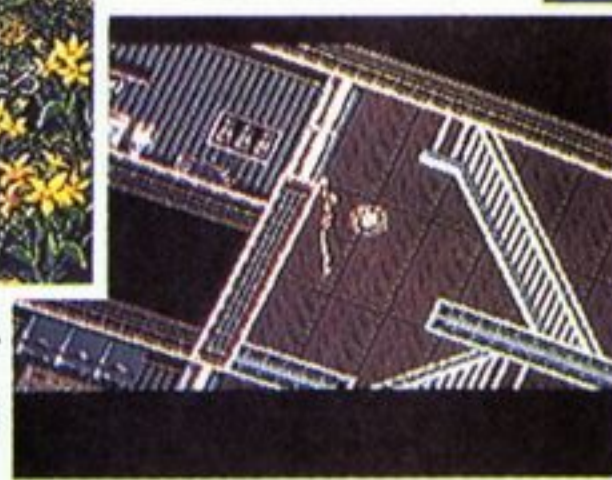
슈퍼패미컴

CD-ROM은 물론 발매되지 않고 있고, 롬 카드리지로도 어드벤처 게임은 발매되고 있지 않은 수퍼패미컴. 여기서는 그런 속에서 어드벤처 요소가 강한 게임을 소개한다.

최신 소프트웨어 정보를 보아도 알 수 있겠지만 170개나 되는 발매예정 소프트웨어 가운데 어드벤처 게임 소프트웨어가 1개도 없다는 것이다. 그런 속에서 어드벤처 요소가 강한 소프트웨어를 3개 뽑아 보았다. 커맨드를 선택하는 식의 순수한 어드벤처 게임은 앞으로 발매될 수는 없는 걸일까? 어드밴처 팬들에게는 조금은 서운한 부분이 아닐까 싶다.

사운드 노벨의 [제절초 : (준 소프트사)]
국내에서도 구입할수 있으나 어학적인 문제가 어쩔수 없는 장애요인.

휴먼의 [세프텐트리온]
이것은 액션 게임 요소가 강하다.
침몰하는 배 안이 무대가 된다.

빅터의 [아웃 월드]
해외에 많은 액션 어드벤처 게임이 다.
모두 폴리그램으로 그려져 있다.

기획정보 Ⅲ

게임「아카데미상 시상식」일본에서 개최

[1] 제 4 회 '메가드라이브 아카데미상' 개최 예정

—후보작 선정으로 들뜬 분위기—

전 19개부문! 올해 최고의 작품은 과연 어느 소프트웨어?

현재 일본에서는 슈퍼패미컴(91. 11. 1~92. 10. 30)과 메가드라이브(91. 11. 1~92. 11. 6) 기종에서 위 기간내 발표된 소프트웨어중 각 부분 최고의 영광을 가리는 아카데미 시상을 위한 노미네이트 작품 선정에 몹시 들뜬 분위기이다. 게임업체는 물론 각 게임 전문지에 올해의 영광을 차지할 게임 선정 광고가 일제히 나붙는 등 예민한 반응을 보이고 있다.

이에 본지에서는 일본 특파원 및 '소프트뱅크'사의 도움을 얻어 지난해 두 기종의 수상 작품들을 소개한다.

메가드라이브 아카데미상 시상식이 올해도 역시 개최된다. MEGA-CD의 등장과 새로운 개발사의 참가 등 돌이켜보면 메가드라이브는 지난 1년 동안 크게 비약 발전했다.

「비프 메가드라이브」 주최의 '메가드라이브 아카데미상'은 일년(91. 11. 1~92. 11. 6)동안 발매된 메가드라이브 소프트웨어를 대상으로 각 부문별 최우수상을 선정하는 연말년시 최대의 행사이다.

과연 제 4 회 메가드라이브 아카데미상 최고의 영예를 얻는 작품은 어느 것일까?.

이에앞서 작년의 수상작품들을 알아보자.

모집부문과 지난회의 수 상작품 소개!

이번 회의 아카데미상 부문은 모두 19개 부문으로 모집하며 각 부문의 내용와 지난 회 수상 작품에 대해 설명한다.

롤플레잉 작품상 — **샤이닝 더 다크니스**

매번 출품이 적은 롤플레잉 작품이나, 이번에는 화제의 대작이 복수로 후보에 올라있고 있고, 최우수 작품상과 겹쳐칠 가능성도 있다. 다른 부분보다 치열한 각축전이 예상될 듯.

액션 작품상 — **소닉 더 헤지혹**

지난회는 「소닉」, 「베어 너클」, 「아이 러브! 미키마우스」 등과 같이 양질의 소프트웨어가 모였다. 금년은 액션 전문가 4명의 작품이 모인 것 같다.

최우수 작품상 — **소닉 더 헤지혹**

제 4 회 최고의 소프트웨어이다. 노미네이트된 작품 103개 모두가 대상이 된다. 지난 회는 「소닉-더-헤지혹」이 다른 작품들과 큰 차이를 나타내며 수상했다.

시뮬레이션 작품상 — **어드벤스드 대 전략**

고에이의 참가로 갑작스런 격전이 예상되는 시뮬레이션 부문.. 지난회는 작품 소재도 다채로웠으나, 금년도는 어떻게 전개될까 궁금.

슈팅 작품상 — **무자 알레스타**

최우수상과는 달리 각 장르의 우수상을 선정하는 것이다. 지난 회 슈팅상은 「무자 알레스타」였으나, 출품작이 줄어든 금년은 과연 어느 작품이 차지할까?

최우수 음악상 — **베어너클**

게임의 BGM에서 효과음까지 음악적으로 뛰어난 작품을 선정하는 부문이다. 2년동안은 코시로 유조우씨의 작품이 수상했으나, 이번에는 MEGA-CD 소프트웨어 부분만으로도 격전이 예상된다.

최우수 미술상 소닉 더 헤지혹

메가드라이브는 색상이 어떻느니 말들이 많지만, 잘 보면 아름다운영상의 작품도 많다. 그래픽의 아름다움을 다투는 이 부문은 금년도 가장 큰 접전이 예상되는 부문 중 하나.

최우수 남우상 소닉 란스

이번회부터 주, 조연의 구별이 없고, 이름 그대로 한명의 남우를 고르게 되었다. 장르는 불문, 악역도, 단역도 OK.

최우수 연출상 소닉 더 헤지혹

지난회까지 있던「특수 효과상」을 폐지하고 연출부문으로 통합시켰다. 게임중 볼만한 장면이나 이벤트 등 연출적으로 뛰어난 작품을 고르자.

최우수 적 보스상 닥터 에그맨

게임 중에 등장하는 보스로 최고를 고르는 상이다. 물론 장르는 불문, 중간 보스도 가능. 지난회는 액션, 슈팅게임 쪽에 많았으나, 금년은 롤플레잉이 많을 듯.

최우수 여우상 나디아 마린

남우주연상과 같이 주, 조연의 구별없이 선정. 금년은 소녀계의 원년이라고도 불리우고 있으나, 치열한 소녀들의 다툼을 볼 수 있을 것이다.

센세이셔널 토픽상 메가CD 발매

「버블스상」이래, 매회 이상한 이름이 붙은 상이었으나, 이번은 조금 제대로 된 이름이 되었다. 금년 일년동안 메가드라이브 주변에 일어난 인상적인 토픽을 대상으로 선정.

최우수 패키지상 소닉 더 헤지혹

만화성과 약간의 예술성이 있는 등, 최근의 패키지는 복잡하게 얽혀있는 것이 많다.

잠깐만!

종로 3가의 병 보스

종로 3가 빌딩위에 웬 드링크병이 저렇게 크지?

과연 저 것을 누가 마실 것인가!

아니면 고스트바스터즈의 찐빵귀신이 병으로 변해서 출현했나?

사실은 모업체에서 상품광고를 하기 위해 만들어 놓은 풍선!

직접 찾아가보면 재미있을 것이다.

② 제 2 회 "슈퍼패미컴 아카데미상" 개최 박두

―제1회 수상작품은 화이널 환타지가 차지―

'91 최우수 작품상 아카데미상 중에서 영광의 우수 작품상에 빛났던 스퀘어의 「화이널 환타지 Ⅳ」. 2위의 소프트웨어와 압도적인 차로 당당하게 수상되었다. 또 2위는 닌텐도의 「슈퍼 마리오 월드」, 제 3위도 닌텐도의 「F-ZERO」. 제 2회째 맞는 슈퍼패미컴의 수상식에 앞서 지난회에의 각 부문별 수상작품들을 소개한다.

'91 최우수 작품상

1위 화이널환타지 Ⅳ

아카데미상중 가장 빛나며 영광스러운 최우수 작품상은 스퀘어사의 화이널환타지가 차지했다. 2위 이하의 게임과 현격한 차이를 나타내며 당당히 수상.

'91 미술상

1위 화이널환타지

미술상은 게임 화면의 그래픽이 가장 아름답다고 평가되는 소프트웨어에 부여되는 상이다. 수상된 작품은 역시 「화이널환타지 Ⅳ」. 패미컴에서 가꾼 이미지를 무너뜨리지 않고 계속 쌓아올린 것이 높게 평가된 것. 제2위는 「F―ZERO」, 제 3 위는 「초마계촌」이다.

'91 주연 남우상

1위 세실(화이널환타지)

주연 남우상은 작년 가장 인기 높았던 남성 캐릭터에게 주는 상이다. 그 1위에 빛났던 것이 「화이널환타지 Ⅳ」의 주인공 세실이다. 비극적이라고도 할 수 있는 스토리와 로자의 은은한 사랑 이야기 등, 많은 여성 팬의 지지를 얻은 것이 그 원인이 아닌지?

'91 음악상

1위 화이널환타지

음악상은 게임 사운드가 가장 훌륭했다고 평가되는 것에 부여되는 상이다. 그리고 그 상을 수상한 작품 또한 「화이널환타지 Ⅳ」이다. 또 사운드의 평가가 높았던 에닉스의 「액트 레이저」는 안타깝게도 2위를 차지. 3위는 코나미사 슈팅게임인 「그라디우스 3」가 차지.

'91 주연 여우상

1위 화나

주연 남우상과 같이 그해 최고 인기가 높았던 주연급의 여성 캐릭터에게 부여하는 상이 여우 주연상이다. 작년에 이상을 멋지게 얻은 작품이 「가듀린」의 '화나'. 총투표수 1, 012 포인트. 2위의 '로자'와 1표차라고 하는 아슬아슬한 싸움이었다. 3위는 「슈퍼마리오 월드」의 피치 공주이다.

'91 패키지 디자인상

1위 화이널환타지

패키지 디자인상은 게임 소프트웨어의 패키지가 좋았다고 평가되는 게임에 주는 상이다. 이것 역시 「화이널환타지 Ⅳ」가 인기 높아, 단연 톱. 인기 높았던 아마노 요시타카씨의 일러스트뿐만 아니라 게임 캐릭터에 보다 접근시킨 것을 채택한 것도 놓칠 수 없다.

작년 개최된 「빛나라!! 슈퍼패미컴 아카데미상 '91」의 최우수 작품상은 스퀘어의 인기 타이틀 화이널환타지가 차지. 유저의 압도적인 지지를 얻어 최우수 작품상을 시작으로 아카데미상 8개부문 가운데 6개부문에 빛나는 영광을 차지했다. 금년의 아카데미상에는 스퀘어에서 「로맨싱 사가」가 등장.
과연 올해의 최우수 작품상은 어떻게 될까?

CD-ROM 정보국

다크 위저드

—되살아난 암흑의 마도사—

메가CD	현지 발매일	92. 12.	장르	롤플레잉	화면외국어 난이도	일어 상
	제작사	세가	용량	CD-ROM	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	6,800엔	기타	백업 메모리	게임 난이도	ⒶBC DEF

4인의 주인공별로 나누어진 멀티 시나리오를, 비주얼장면등을 사용 드라마틱하게 연출

중요한 전투부분도 지금까지 없었던 새로운 요소가 가득 담겨있다. 4개로 나뉘어진 시나리오 속에 공통의 적 붸로네제 타도를 목표로. 이게임은 4인의 주인공이 존재하고, 선, 악 2개의 양극단적 성격을 가진 캐릭터에서 주인공을 고른다. 당연히 시나리오도 주인공에 따라 완전히 달라지나 마을에서 다른 시나리오의 주인공이 등장하기도 하고 최종 목표가 마도사 붸로네제를 쓰러뜨리는 점에서 4인의 주인공에게는 공통되는 요소도 많이 있다. 게임은 큰 지도위에 있는 복수의 작은 지도를 클리어하는 방식으로 최대 40개의 부대까지 자기군 유니트를 구사하고 적이 지배하는 지도를 차례로 점령해 간다. 그때 도움이 되는 것이 종자라고 하는 보좌관. 적을 압도하는 공격력과 적절한 어드바이스로 주인공을 보좌한다. 그러나, 마도사 붸로제네 측에도 마군 사천왕이라고 하는 충실한 부하들이 있어 강력한 라이벌로 주인공들을 괴롭힌다.

선 웬리크 9세

▲고 웬리크 8세의 아들, 베로네제는 아버지와 약혼자의 적.

선 시온

▲왕궁에서도 굴지의 검실력을 가진 성기사. 전왕의 유지를 받들어 왕이 된다.

마도사 베로네제

▲암흑신 아리 만의 힘을 얻어 봉인된 섬을 탈출. 당시의 왕 8세에 도전한다.

악 아몬

▲암흑세계를 지배하려고 웬리크 왕처럼 행세하는 뱀파이어.

악

▲이멜다 동생의 적인줄 오해하여 웬리크 왕을 죽인 여마도사.

마군사천왕의 특징

마군사천왕 은 암흑신 아리만의 이름. 아래 萬로네제가 생명을 불어넣은 충실한 부하들. 각각 마군 의 장군에 해당, 강력한 힘을 가졌다.

염마 카마크	수수 타스파	풍마 간도루	지수 하그
사천왕 중 최강의 힘 을 가지고 있고 성격은 냉철, 잔인불의 정령을 자유롭게 조정해 적을 물리친다.	머리가 나쁜 탓인지 생각보다 행동이 앞서는 타입. 다른 3인보다 온순하나 힘은 굉장히 강력하다.	사천황의 홍일점. 모습보다는 생각 할 수 없을 정도로 잔인, 상대를 괴롭히는 것에 최고의 쾌락을 느낀다.	거미를 닮은 대로 상대를 유인 포획하는 전법을 특기로 한다. 사람의 피와 살을 무엇보다 좋아한다.

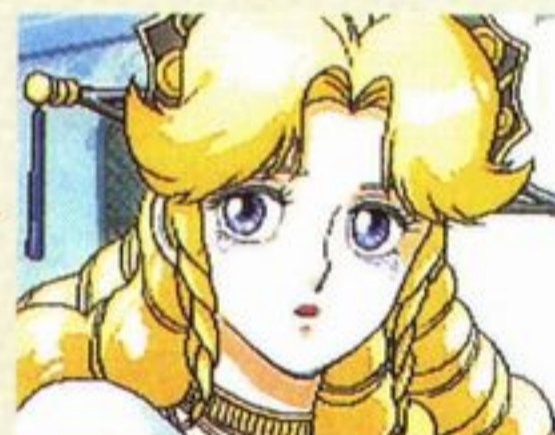
주인공 별로 준비된 오프닝 비주얼을 각각 소개

주인공 4인의 시나리오에 공통되는 목적은 전왕 웬리크 8세의 후계자가 되어 붸로네제군과 싸우는 것. 그러나 그 배경에는 주인공 각각의 사정이 있고 드라마가 있다. 이 게임에는 주인공을 선택한 때에 그 경위를 비주얼장면을 사용해 설명해 준다.

▲물론 그것들은 애니메이션으로 처리!

웨리크 9세편

아버지 웨리크 8세를 여윈 왕자는 슬픔 속에, 약혼자 헤레누 공주와의 결혼으로 그것을 극복하려고 한다. 그러나 그 왕자에게도 아버지를 살해한 범인—마군의 손길이 뻐치고 그것을 저지하는 헤레누 공주까지도 목숨을 잃게된다.

▲ 부왕의 죽음을 슬퍼하는 웬리크 9세. 그 마음 속에는 도대체 무엇을 생각하고 있는것인가?

▲ 오늘은 바라던 헤레누 공주와의 결혼식. 헤레누 공주의 눈에도 불연듯이 눈물이.

▲ 왕을 벗어난 물체는 공주를 직격하고 그녀는 그대로 숨져버렸다.

성기사 시온편

친구들이 차례차례 쓰러져가는 변경의땅에서 단 혼자 살아남은 성기사 시온. 괴물 과의 싸움에서는 겨우 승리하나 스스로 정신을 잃고 만다. 그리고 눈을 떴을때 전해지는 왕의 죽음. 그 유언에 따라 시온은 새 왕이 된다.

▲ 「앗―」시온은 적에게 치명상을 주나 자신도 쓰러진다.

▲ 그리고 눈을 떴을때 왕이 돌아가신 것을 듣게 된다.

▲ 전왕의 유지에 따라 새로운 왕이 될 것을 결심하는 시온.

흡혈귀 아몬편

뱀파이어족의 아먼은 붸로네 제가 마계를 정복하려는 것을 좋아하지 않았다. 암흑의 지배자가 될것을 결의 한 아몬은 웬리크왕 행세를 생각해내고 왕을 살해한다. 환성으로 왕을 맞는 민중 그러나 진짜 정체는 아무도 모른다.

▲ 피를 빨려 미이라처럼 된 왕을 바라보며 아몬은 생각 한다.

▲ 왕의 모습을 보고 환성하는 민중들에게 웃음으로 답례하는 웬리크 8세.

▲ 그러나 그 눈에는 분명히 뱀파이어의 모습이 있다.

마도사 이멜다편

동생을 웬리크 왕에게 잃은 이멜다. 그 복수를 위해 악마에게 혼을 팔고 얻은 강력한 힘으로 웬리크 왕을 물리친다. 그러나, 동생의 적이 실은 붸로네제였던 것이다. 그리고 이멜다는 새로운 복수의 맹세를 한다.

▲ 악마에게 혼을 판 대가로 승리의 힘을 얻으려고 하는 이멜다.

▲ 힘을 얻은 이멜다는 단신으로 왕궁에 침입, 곧 왕의 목숨을 빼앗는다.

▲ 그러나 모든것이 베로네제의 계락인 것을 안 이멜다는 아연.

●●● BBS 화제가 ●●●

게오동

"시물레이션 통신 프로그램 개발"

게오동 내에서 개인적으로 프로그램이 하나 제작되었다. 이것은 게임은 아니지만 좋은 목적으로 만들었기에 잠시 소개하려한다.

제작은 동오회 시삽님이 주축이 되어서 제작한 것으로 하이텔을 시뮬레이션 해서 전반적인 기능을 보여주는 간단한 프로그램이다.(만들기는 복잡했겠지만.) 목적은 모뎀을 구입하려는 사람과 통신을 처음 시작하는 초보자들을 위해서 간단한 기능을 모뎀이 없이도 직접 조작해 사용해 볼 수 있다.

기능은 프로그램을 실행시키면 통신 프로그램이 나오고, 기능키를 누르면 전화를 걸어준다. 그후 접속이 되면 통신 서비스를 받는다. 하지만 어디까지나 시뮬레이션이므로 진짜 통신기능이 수행되는 것은 아니다. 프로그램은 다운란에 이미 올려져 있다.

SFC 클럽…

SFC클럽 성장 거듭

SFC 클럽은 지난 여름방학때, 하이텔 사용자중 소수의 SFC유저들이 친목도모와 정보교환 측면에서 설립한 SFC게임 클럽으로, MSX동호회에 게시판 설립후 급속도의 성장을 거듭하고 있다.

SFC클럽설립은 후에 MD계열의 세가클럽이나 PC엔진 계열의 PEMS등의 탄생등 타기종의 클럽결성등 타기종 유저들에게도 영향을 주었으며, 앞으로 3개클럽이 하이텔 내에 게임기 동호회 설립에 주도적 역활을 하게 되리라 본다.

SFC클럽은 특이하게 회원번호제를 운영하고 있어, 각 회원들이 일련번호를 가지고 있으며, 거의 매주 일요일 모임을 가지는 등 아주 활발한 활동이 이루어지고 있다.

회원 구성은 중학생 20%, 고등학생 50%, 대학생및 성인30%로 구성되어 있으며, 국교 6학년생으로부터 30대의 두아이의 아버지까지 다양한 회원계층을 가지고 있다.

운영방식은 특이한 자유 운영방식을 취하고 있어서, 회원 모두의 클럽활동 참여를 유도하고 있으며, 많은 호응을 얻고 있다. 정회원수 131명(11월 15일 현재)

세가 클럽

"11월 시사회 모임 계속 챔프에서 가져"

세가 클럽은 11월 시사회를 게임 챔프 게임실에서 열었다. 이번 시사회는 세가 클럽의 첫모임이기도 했는데 예상외로 많은 인원이 참가해주어 큰호황을 누렸다. 시시회는 일본 게임 제작사들의 신발매 게임 정보를 모아놓은 비디오 테입 시청과 메가시디 신게임, 메가 드라이브 롬게임 모니터 순으로 이어졌는데 시사회를 마친후 세가 클럽에서는 첫모임을 대단히 성공적이었다고 평가하고 있다. 그리고 앞으로 운영진을 회원 전체투표를 통해 재 선거할 것과 소닉2, 위자드리5를 공동구매할 계획도 갖고 있다.

회장 : 이우진(stonepc), 부회장 : 심찬섭(chansup), 메가디스크담당 : 이회창(lhcman1)

CD- ROM정보국

마크로스
-영원의 러브송-

P C 엔 진	현 지 발매일	92.12.4	장 · 르	시뮬레이션	화면외국어 난이도	일 어 상
	제작사	NCS	용량	CD-ROM	대 상 연 령	중교생 이 상
	현 지 발매가	7,400엔	기타		게 임 난이도	AⒷC DFG

마크로스의 승무원들이 전개하는 시뮬레이션+롤플레잉

무대는 리. 민메이의 '노래'에의해 '문화'를 가진 측, 지구가 도보루 함대에 승리한 뒤 28년 후. '노래'에 의한 정신공격이 통하지 않는 새로운 적이 지구를 습격한다는 설정이다. 메카는 신구를 합쳐 40종이 넘고 모든 캐릭터에는 레벨, 경험치 설정이 있다. 많은 드라마 요소가 들어 있는 이야기가 전개되고, 롤플레잉성이 강한 시뮬레이션 게임이다.

▲ 금속성으로 빛나는 타이틀 로고.

▲ 여러 지역에서 싸움은 전개된다.

레벨 업이 전략의 열쇠.

게임 시스템에서 특히 주의해야 할 것은 캐릭터 설정에 레벨 설정이 있다는 것이다. 적, 아군 모두 캐릭터에는 경험치, 레벨이 존재한다. 또 플레이어가 다루는 10인의 메인 캐릭터는 소지하는 병기를 변경하는 클래스 체인지가 있다. 클래스 체인지는 캐릭터가 일정 레벨까지 도달하면 이루어지고 자신의 전략에 맞추어 다음 병기의 종별을 고를 수 있다. 또 캐릭터 클래스 체인지는 각각 몇 단계가 있어, 파워 업의 방법도 중장갑의 것이나 공격면에서 선행하는 것등 그 개성에 의해 차이가 있다. 레벨 설정을 이용하는 것이 전략의 열쇠가 될것이다.

▲ 여러 파라메타가 있는 표 속에, 레벨과 경험치의 숫치도 있다.

▲ 반복되는 전투가 약자를 단련해 전사로 만든다.

#기류 하야토

장래가 촉망되는 훈련생. 돌연 실전에 말려들어 정규군에 편입. 지상에서의 휴가중에, 지구에 잠입한 미스티와 운명적인 만남을 얻는다.

#미스티 크라우스

멜트란디군의 에이스 파일럿. 하야토와의 만남이 그녀의 마음을 움직인다. 전사로서의 자부심과 하야토에의 사랑이 그녀를 괴롭혀, 어떤 결심을-.

#라일 크래이즈

하야토와 함께 부대에 배치된, 냉정 침착하고 명석한 통합 군의 에이스 파일럿. 전투 경험도 풍부하지만 무언가 그늘진 일면이-.

#레토라

디. 앨랜딜-하야토와 동기의 훈련생. 유능한 파일럿이나 귀하게 자란탓인지 조금 제멋대로이며 세상을 모르는 면도-. 그림자 드리워진 라일에게 매력을 느낀다.

극적 스토리가 전개된다
총시간 30분의 비주얼!

비주얼 화면은 질, 양 모두 완성도가 높다. 극장판과 같은 박력있는 애니메이션은 보기에 충분한 가치가 있다. 또, 이 비주얼에는 드라마성 풍부한 스토리가 극적으로 그려져있다. 특히 기류 하야토와 미스티와의 관계 등, 마리아의 양친인 지구인 맥스와 멜트란의 미리아(TV, 극장판에 등장)를 프랑스에 방문하게 함. 다시 책략을 반복하는 캄진의 동향도 신경이 쓰이는 부분이다. 전 29미션, 이 속에 기복이 풍부한 스토리가 전개돼 간다.

▼ 다시 등장, 캄진과 그 일가의 이 회의 교활함은!?

▲ 멜트란디의 전사 미스티와 만남을 알도록.

▲ 하야토와 미스티 두사람의 운명은?

사랑이 뒤섞인 전 29화의 초반을 소개한다
제10화 〈운명의 만남〉까지의 드라마

젠트란, 멜트란, 그리고, 지구ㅡ, 여러 요소가 들어있으며, 이야기는 드라마성 풍부하게 전개돼 간다. 여기에는 게임의 진행을 따라 주인공 하야토와 멜트란의 미스티. 크라우스의 운명적 만남이 이루어지는 곳 까지를 소개하도록 하자.

제1~3화 젠트라디 달표면 나타나다!

서기 2037년. 갑자기 달표면에 나타난 젠트라디군! 근접된 지역에서 훈련중인 하야토는 전투에 휘말린다. 하야토는 힘겹게 그 전투지역을 벗어났으나, 계속해 젠트란의 전투함이 앞을 막아섰다. 그들에게는 지금까지 지구 통합군을 지켜온 「민메이 공격」이 듣지 않는다! 이윽고 전장에는 분홍 수수께끼 부대가 개입해 온다ㅡ.

연습생이었던 하야토는 본의 아니게 전투에 참가하게 된다.

우주공간에 돌연 출연한 젠트라디 군의 기동 요새 '보들 브라드'.

▲ 달표면을 저공으로 진입해 오는 젠트란의 전투용 포트.

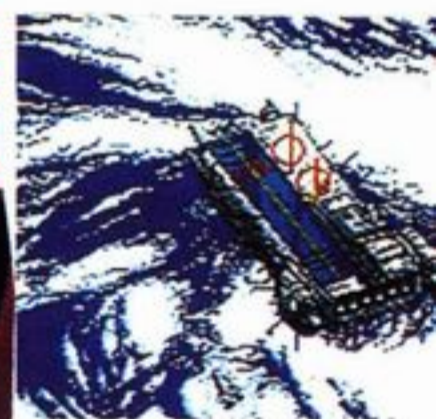
▲ 달표면위로 전개하는 젠트라디군을 맞아 |쏘는 연습생, 기류 하야토!!

제3~5화 제 3 세력, 멜트란디 출현!

하야토 앞에 나타난 수수께끼의 부대는 멜트란이었다. 멜트란디군은 젠트라디군을 격파하고 통합군에게 다가온다. 그러나 훈련새의 활약에 의해 멜트란의 부대는 돌아가고 이를 안 적의 보스, 미스티는 자신의 손으로 통합군을 물리칠 것을 맹세한다. 통합군이 대기권 진입 직전을 노려 공격을 하는 미스티. 그러나 그녀의 한순간의 방심으로 부대는 파멸한다. 그리고 복수에 불타는 미스티는 하야토를 포함한 훈련생들을 뒤따라 지상에 강하해 온것이다.

▲ 정식으로 지구통합군에 편입된 하야토는 숙련병에 뒤지지 않는 활약을 한다.

▼ 높은 공격력을 자랑하는 멜트랜의 배틀 유니트.

▲ 수수께끼에 싸여있던 미녀 미스티가 등장한다.

▲ 미스티의 함선이 대기권 돌입체제의 모함선 배후에 급히 접근!

5화

▲ 지구상공에서 전개되는 격전! 멜트란 의 붉은 색이 전역에서 눈에 띤다!

Coming Soon

- ■T.M.N.T 리턴 오브 더 슈레더
- ■반숙영웅
- ■컴벳 라이브스
- ■에어리언 대 프레데터
- ■파워 애슬리
- ■베어너클 Ⅱ
- ■제논 Ⅱ
- ■갈
- ■마징사거
- ■유럽전선
- ■킥복싱
- ■프로풋볼
- ■프로하키
- ■로드레쉬
- ■봄버맨
- ■엘파리아
- ■SD간담 가차폰 Ⅴ

반숙영웅

세계여! 반숙이 되어라!!

슈퍼 컴보이	현지 발매일	92/12/19	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	스퀘어	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,500엔	기타	카드리지	게임 난이도	ⒶBC DEF

캐릭터 각각에게 목표를 지시하여 출격! 나중에는 기다려라.

달걀을 회복시키지 않으면 도움이 되지 않게 되어 버린다.

적도 소환. 달걀귀신끼리 장엄한 전투도 있다.

캐릭터들에게는 각각의 상태치가 있다. 취미도 있다(수수께끼).

달걀귀신 소환!

이것이 없으면 반숙은 되지 않는다.
조금 얼빠진 달걀 귀신들. 위험에 몰렸을 때 그에게 전투를 맡기자…좋겠지.

반숙영웅은 나라를 훔치는 시뮬레이션 게임으로 성에 공격해 들어가 수비대를 물리치고 영토를 늘려간다.

그리고 그러한 전투시에 큰 힘이 되어 주는 것이 이 달걀귀신들. 이상한 주문과 함께 달걀을 둘러싸고 춤을 추면 달걀에서 역시 이상한 귀신이 탄생하여 아군 대신에 적군과 싸워 주는 것이다.

단, 귀신도 무리를 너무 하면 쓰러져 버린다. 몇 번씩 부르다 면 도움이 안되는 귀신밖에 탄생하지 않는다.

헤비모스. 어디에 선가 들어 본듯하다. 새끼까지 데리고…

모그린. 트라이 덴트를 무기로 싸운다. HP는 300점도…

보기에는 암흑의 덕엘프. 공격도 잠자코 하는데…

철인 8호. HP가 높다. 무기는 최종 병기. 대체 무엇일까?

패밀리판의 복습

패미컴로 발매된 것은 88년 12월. HEX 화면이 없고 리얼타임 요소가 도입된 반숙영웅은 훨씬 당시 게임시대를 앞서가고 있었다. 달걀귀신이나 전투시의 연속사격, 개그감각 등, 당시로서는 게임 구성이 너무나 참신하여 관심을 갖는 사람도 적지 않았다.

패밀리판의 달걀귀신 소환장면. 이상한 춤은 패밀리 기종의 전통이다

이쪽은 으뜸패를 사용하고 있는 장면.

패밀리판에도 여러 달걀귀신이 등장한다.
슈퍼컴보이에서는 거의 바뀐 듯하다.

슈퍼컴보이판에서도 건재. 최강의 달걀귀신, 에그맨. 빨리 돌아와 달걀을 회복시켜 주지 않으면…

으뜸패사용법

전투시 달걀과 함께 강력한 도움이 되어 주는 것이 으뜸패이다.
손상을 입지 않고 적군을 공격할 수 있는 것이다… 그러나…

달걀이 약해져 있을 때 등에 활용하는 것이 이 으뜸패. 전투시에 이것을 선택하면 이쪽에는 피해를 받지 않고 공격할 수 있다. 단 으뜸패는 사용한 뒤 버리는 아이템이며, 손에 넣으려면 사지 않으면 안된다.

그러나 이 으뜸패는 패밀리판에 비해 색다른 익살을 자아낸다.

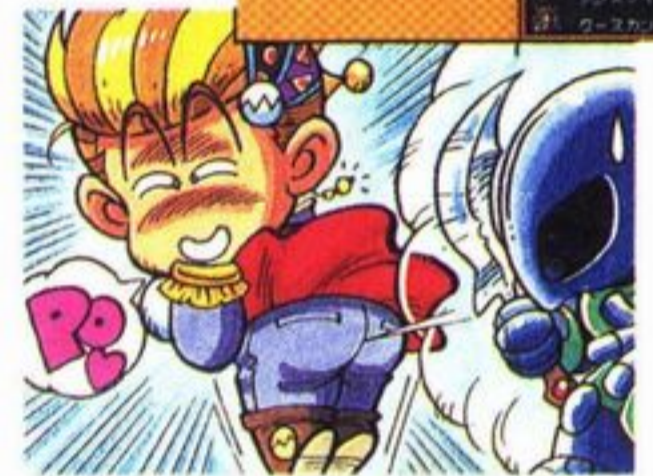
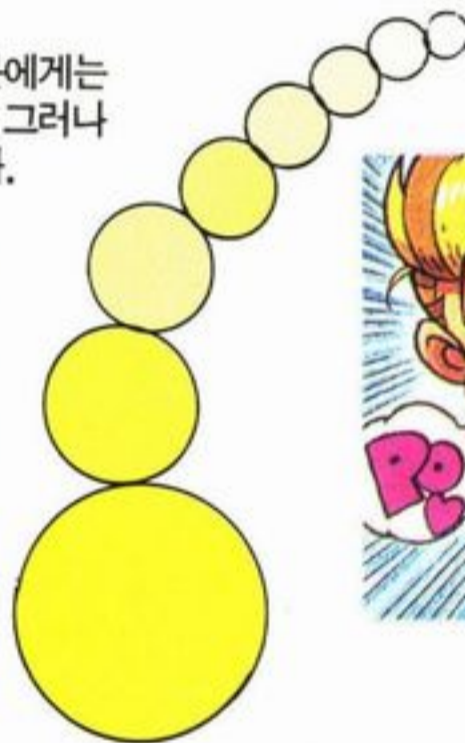
현재 발표되어 있는 5종류의 으뜸패를 사용한 장면과 이미지 일러스트를 보여주자!

댄스라인. 일렬로 나란히 서서 춤을 추며 상대에게 접근, 공격한다. 뭔가 묘하게 비열한 것이라 생각되는 것은 기분 탓일까.

쿠스칸. 부끄럽다고 생각하면 할 수 없는 기술.

데드 건. 스스로 대포의 탄환으로서 적군에게 돌진하는 생명의 기

으뜸패는 상인을 불러 살 수 있다. 아직 다른 것에도 이상한 으뜸패가 있을 것이다… 어떤 기일까…

백스톰. 프로그래머인 여러분에게는 가장 무서운 으뜸패인지도. 그러나 날고있는 쪽은 즐거운 것이다.

처음이라도 안심, 이것이 슈퍼컴보이 오프닝이다.

이름 조차도 쓸 수 없었을까. 이 왕자는…

게임을 개시하면 전투하는 방법을 알려준다. 패밀리에서 경험하지 않았어도 쉽게 통과할 수 있을 것이다.

그리고 이름입력이 되는 것이다. 갑자기 웃음을 자아내게 하는 도입부

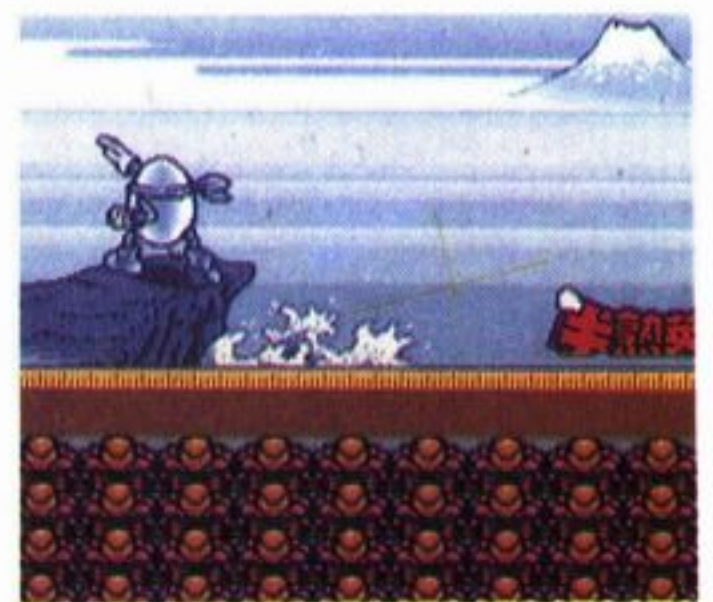
수수께끼의 미녀에 의해 전투에 휩쓸리게 되는 왕자. 본인은 할 마음이 없을 것이다.

전투가 한참일 때는 버튼을 연타. 게이지가 파랗게 되면 연타는 소용없다.

주인공은 왕자이지만 이것에만 의존할 수 없다. 근심 많은 대신의 두통만 생기게 할 뿐. 오줌만 싸고 이제까지 자신의 이름조차 쓰지 못할 정도. 빨리 왕자도 기합을 넣어주지 않으면 아무 것도 도움이 안된다.

우선, 이름을 입력하자. 그리고 검술 연습을 하는 것이다! (슈퍼컴보이판에는 이 검술연습이 있으므로 패밀리판을 하지 않았어도 완전히 전투규칙을 지킬 수 있다).

드디어 미녀가 나타나며 이야기는 시작된다…

흠, 내가 제대로 기(氣)를 내면 이 정도라구… 정말이네…

Coming Soon

컴뱃 라이브스

슈퍼 컴보이	현지 발매일	92/12/ 예정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	테크노스 저팬	용량	12M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	가격 미정	기타	카트리지	게임 난이도	ABⒸ DEF

소문의 격투액션 드디어 등장!!

아케이드 게임의 박력이 그대로 느껴지는 컴뱃 라이브스는 슈퍼컴보이 특유의 연출과 대결모드도 가미된 대 박력의 액션게임이다.

무대가 되는 곳은 미국의 코믹한 분위기를 풍기는 세계. 캐릭터도 개성이 풍부하여「구니오군」이나「더블드래곤시리즈」와는 다소 다른 액션을 즐길 수 있다.

"コンバットライブス"は、合衆国の悪の中心地であるニューヨークにやって来た。
全米のストリート・ギャングどもを統括する謎のグループ、"グラウンド・ゼロ"のうわさを聞いたからだ。

컴뱃 라이브스는 미합중국 악의 중심지인 뉴욕으로 왔다.
전 미국 암혹가의 갱단을 통괄하는 수수께끼의 그룹 그라운드 제로의 소문을 들었기 때문이다

색채가 풍부한 미국식의 스테이지가 즐겁다

친숙한 분위기의 2인플레이가 우리를 흥분시킨다!

많은 적이 한꺼번에 등장한다. 어렵다!

컴뱃 라이브스란?

스토리의 주인공 3인! 그들이 바로 컴뱃 라이브스.
원래는 미 육군 출신인 그들은 미국 남부지방에서 뉴욕으로 올 때까지 각지의 폭주족과 거리의 갱들, 마피아들을 파괴시키며 달려왔다.
도대체 그들은 누구인가? 아무도 모른다. 수수께끼처럼 알 수 없는 존재! 그들이 바로 '컴뱃 라이브스'

여기에 놈들이 있을까?

3인의 전사들을 소개한다

3명 중에서 가장 평균적인 힘을 가진 백인

스피드는 별로지만 파괴력이 강한 흑인

파괴력보다 스피드가 장점인 황인

돋보이는 격투액션인 만큼 캐릭터의 기술도 풍부하게 준비되어 있다.

기술이 풍부하다면 조작도 복잡해지는 경향이지만 컴뱃 라이브스에서는 펀치버튼과 킥버튼,나중에는 십자키만으로 모든 기술을 부릴 수 있으므로 간단하다. 이 정도면 액션이 서툰 사람도 버튼을 연타하며 상쾌한 액션을 즐길 수 있을 것이다.

기술에 보다 치중하고 싶은 사람은 적과의 거리나 타이밍을 잘 포착하여 보다 치밀한 기술로 효율적으로 적을 쓰러뜨리게 하라.

조작이 간단해도 최후까지 살아 남으려면 캐릭터를 마음대로 조작하지 못하면 어렵다.

기본조작은 치고, 차는 방식

자신의 양측에 있는 적을 붙잡아 공격한다. 단순조작으로 기술을 부릴 수 있는 종류는 많다

공격방법은 선택한 캐릭터에 따라 다르다

호쾌한 기술도 있다. 상대의 발을 잡고 휘두른다

다양한 게임모드

「컴뱃 라이브스」는 크게 나누어 2종류의 놀이방법이 가능하다.

하나는 이야기에 따라 장면을 클리어 해가는 모드. 물론 2인 동시 플레이도 가능하고 아군끼리의 위치 판정도 옵션화면으로 설정할 수 있다.

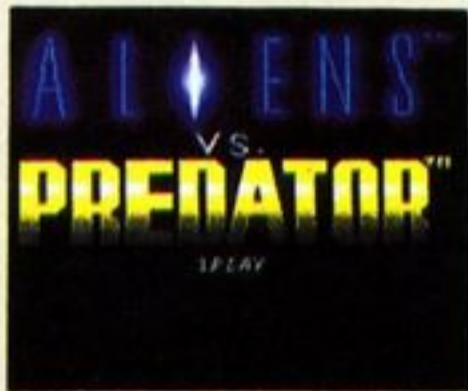
또 하나는 대결모드. 이쪽은 3종류가 준비된 필드에서 하나를 선택, 컴퓨터 또는 인간을 상대로 1대1의 전투를 반복하며 넓혀가는 모드이다.

여기서는 스토리 모드를 어느 정도 클리어해 가면 표시되는 패스워드를 입력함에 따라 스토리 모드에서 클리어하고 있는 지점까지 등장하는 적 캐릭터도 사용할 수 있다.

요컨데 스토리 모드에서 적으로서 등장하고 있는 캐릭터를 조작할 수 있는 것이다.

이 전투가 컴뱃 라이브스의 최대 특징이고 최대 즐거움인 것이다.

4종류의 게임모드로 여러 가지를 즐길 수 있다

각 화면의 보스도 대결모드에서는 사용할 수 있다

에이리언 대 프레데터

슈퍼 컴보이	현지 발매일	93/1/8	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	IGS	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	카트리지	게임 난이도	ABC ⒹEF

접근해오는 에이리언을 쓰러뜨려라!

IGS(일본의 게임 개발사)가 내년초에 발매 예정인 에이리언 대 프레데터에는 유명영화 스타(과연 누구일까?) 2명이 나오는 액션게임이다.

프레데터를 자신의 캐릭터로 선정, 조작하여 덮쳐 오는 에이리언을 쓰러뜨려가는 것이다. 모두 6스테이지로 각 스테이지의 마지막에 나오는 보스 캐릭터를 쓰러뜨리면 한 스테이지가 클리어된다.

프레데터의 공격방법은 펀치, 킥의 기본기부터 슬리이딩이나 마법, 빔 등 다양하다. 이색 액션게임의 등장이라 할 수 있다.

난이도나 선택 범위가 다양하다

스테이지 사이에 들어가는 비쥬얼 화면이 긴장감을 더해준다

캐릭터를 비롯, 배경등 그래픽이 아름답다. 에이리언의 동작도 볼만하다

각 스테이지의 마지막에는 거대한 보스 캐릭터가 기다리고 있다. 파워가 강력하다!

대전모드도 있다!

2인 플레이를 선택하면 인간과 싸울 수 있다. 캐릭터는 어느쪽이든 좋아하는 쪽을 선택하자.

격투, 액션게임같은 인상도 준다. 펀치의 강약도 있고 공중 던지기가 있는 등 기술이 다채롭다.

Coming Soon

파워 애슬리

수퍼 알라딘보이	현지 발매일	92/11/27	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	가네코	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,500엔	기타	2인 동시 플레이	게임 난이도	AB© DEF

격투의 제왕에 도전한다

메가드라이브팬들이 기다렸던 격투액션 결정판!!

게임내용은, 주인공이 미국에 있다는 사상 최강의 이종격투 챔피언에게 도전하기 위해 여러 격투기의 달인과 대전한다는 것. 그들과 싸우기 위해서는 각각의 홈그라운드로 가지 않으면 안된다. 여기서는 총 8개국 중 최종 스테이지를 제외하고 개성 풍부한 7개 무대를 소개한다.

1 일본

한가운데 있는 큰 붉은 기둥문이 인상적. 그 뒤에 있는 성은 중국의 자금성과 흡사한 느낌을 준다.

2 중국

배경이 되는 구름이 움직이는 것이 인상적 이다. 중국 특유의 뾰족한 산이 생생하며, 격투하기 쉬운 스테이지라 말할 수는 없을 것이다.

3 러시아

시베리아 철도 열차 위에 서의 격투. 레이스 게임처럼 배경이 3D유형으로 박진감이 크지 않다. 그러나 아래로 떨어지으므로 안심.

4 하와이

발판이 바다위의 뗏목. 아슬아슬 흔들리고 있으므로 싸우기 어렵다. 배경 하늘에 KANEKO라 쓰여진 비행선이…

5 태국

왕조시대의 궁전이 멀리 배경으로 보인다. 투사 중에서 홍일점인 리옹의 홈그라운드이다.

6 스페인

공사현장의 엘리베이터에서 점점 올라가며 싸우는 스테이지. 배경이 되는 황혼은 정열의 나라, 스페인을 가리키는 듯하다.

7 케냐

아니! 이것은, 공룡의 뼈가 배경이라니… 여기는 도대체 어디인가? 여기 바로 아프리카 케냐이다.

이것이 8인의 투사이다!!

다음으로 8인의 투사들 프로필을 소개하자!. 어느 캐릭터를 선택할 것인가는 아래를 참고하기 바란다.

죠(JOE)

출생지 : 미국
필살기 : 기공권, 슈퍼노바

미국의 한 시골에서 공수도, 합기도, 복싱 수행에 전념하며 독자적인 권법을 만들어 냈다. 오른쪽 사진은 슈퍼노바. 이것을 한방 먹으면 잠시 일어나지 못하게 된다.

워랜(WARREN)

출생지 : 하와이
필살기 : 로우링 드로킥, 빅웬스테이

태어나면서부터 기가 약해 어린 시절에는 주위에서 못살게 굴었다. 그러나 어느 순간 자신이 강하다는 걸 알게 된다. 사진의 빅웬스테이는 거구한 몸집을 살린 타격법이다.

가올론(GAOLUON)

출생지 : 중국
필살기 : 열공봉, 쌍비룡

중국 북파권술의 달인. 적이 접근해서 싸우려고하면 사진처럼 쌍비룡이라는 부메랑을 던진다. 또한 동작도 빠르므로 초보자는 이것을 선택하는 것이 좋을지도.

리욘(REAYON)

출생지 : 중국
필살기 : 비룡각, 진각돌

유일한 여투사. 원래는 중국 출신으로 가올로와 같은 중국 북권의 사용자였다. 그러나 유파가 달라 태국을 홈그라운드로 삼아 싸우게 되었다.

바그나드(VAGNAD)

출생지 : 시베리아
필살기 : 더블파워폼, 더블암

정치범으로 시베리아 강제수용소에 복역하고 있다. 그 수용소에는 감옥안의 사람끼리 격투가 벌어지고, 그는 그 속에서 살아남는다. 사진처럼 쌍팔의 위력은 강렬!

부오(BUOH)

출생지 : 일본
필살기 : 연무, 천발돌

가부기의 종가에서 태어났다. 인술, 쿵후, 공수 등을 도입한 무술은 흡사 예술! 오른쪽 사진은 연무라 불리는 기술이며 몸을 사라지게 해 다른 장소로 이동한다.

바라키(BARAKI)

출생지 : 케냐
필살기 : 화이어스톰, 다이빙 롤러

오바오바 족의 추장. 조상에게서 계승받은 사람죽이는 기는 극악무도의 절정. 사진처럼 화이어스톰(불폭풍)은 매우 무서운 필살기.
비열한 방법을 써도 상관은 없지만…

닉(NICK)

출생지 : 스페인
필살기 : 댄스스톰, 기라네일

원래는 스페인 투우계의 투우사였는데, 그 능력을 인정받아 수수께끼의 범죄조직에 몸을 던진다. 오른쪽처럼 춤추면서 공격해 오는 댄스스톰은 박력 일품!

Coming Soon

T.M.N.T리턴 오브 더 슈레더

지금의 주인공은 화학약품으로 태어난 시대이다

수퍼 알라딘 보이						
현 지 발매일	92/12/22	장 르	액 션	화면외국어 수 준	일본어 하
제작사	코나미	용 량	4M	대 상 연 령	국교생 이 상
현 지 발매가	6,800엔	기타	2인 동시 플레이	게 임 난이도	AB©DEF

악인의 이름은 슈렛더. 도면의 서류 따위를 마구 씹어 찢어 버리는 무서운 놈. 최종 화면의 보스이다.

원숭이의 최후는 거북이로 끝내주자!!

게임 내용은 독특한 개성을 지닌 4마리의 거북이 닌자가 대 활약하는 격투 액션게임이다. 그러나 이 게임의 진짜 재미는 2인 동시 플레이 할 때에 발휘된다. 우선은 협력플레이.

같은 유형의 거북이 닌자로는 동시 플레이가 불가능하므로 각각 캐릭터의 개성을 살린 역할 분담으로 화기애애한 플레이를 즐길 수 있다. 게다가 지니고 있는 봉이 적에게 빼앗길 경우에 그것를 구출할 수 있다고 하니 멋지지 않은가!

2인 동시 플레이의 묘미는 협력플레이에서만 느낄 수 있는 것은 아니다.

각각의 캐릭터가 지닌 개성을 살리는 방법으로, 어떻게 빼앗긴 봉을 빼낼 것인가를 두고 다투는'대립플레이'도 큰 매력.

이번에 5스테이지를 모두 소개하므로 대략적인 분위기를 포착하도록!

골라 잡을 수 있는 4종류의 거북이 닌자

레오날드

균형잡힌 상태치가 그의 성격(완전주의, 책임감이 강하다)을 그대로 나타내고 있다. 결정 방법에 단점이 있는 것도 아니므로 조작하기 쉽다고 할수 있다.

미켈란제로

피자를 매우 좋아하는 스포츠맨으로서 접근전에 강하다. "이 게임은 강인하게 돌진해가면 뭔가 되도 되겠지" 라는 생각으로 꽉 차있다. 약간 기동성이 결여되어 있지만 대단히 신경쓸 정도는 아니다.

드나텔로

「T.M.N.T의 발명가」라는 별명을 지닌 그는 적과 접근하지 않는 격투에 자신있어 한다. 스피드나 방어력은 없지만 무기의 길이가 긴 덕분에 이리저리 피해 돌아다닌다. 신중한 플레이어에게 권할 만한 캐릭터.

라파엘로

거칠고 차가운 형태의 알 수 없는 성격이나, 전투시에는 확실히 휘젓고 다니는 형. 몸집이 크지 않으므로 한 군데에 붙어있지 않고 항상 달리거나 날아다닌다.

스테이지1 뉴욕

코만 붙잡으면 OK

처음 장면은 따뜻한 지하동굴…
가다보면 뭔가 암시하는 것이 있을듯

뉴욕 52번지

무대는 바뀌어 겨우 햇빛이 통과하는 곳으로… 그러나 직사광선은 거북이에게 해롭지 않은가?

아니 다시 땅 아래인가!

땅 아래인가 생각하던 차에 이번에는 하수도로, 편안하게 해수욕을 할 수 있으리라 생각했으나, 거북이들이 수면 위를 걷고 있는데

대부분 게임의 1스테이지는 간단히 플레이 할 수 있는 편이다. T.M.N.T도 그 예외가 아니어서 액션을 전형적인 유형으로 가볍게 즐길 수 있는 스테이지이다. 적의 공격도 느슨하므로 기본조작이나 아이템 (체력회복, 스페셜 공격의 피자)을 익히는 데에 안성맞춤. 게임이 어렵다고 느껴지는 사람도 금방 해낼 수 있다.

하얀 로버트

재미있는 움직임으로 레이저와 철사로 공격한다

갑자기 등장한 맨홀

맨홀 뚜껑을 발견하면 주의하라!

이크! 조심

수면에서 뛰어오르는 위치와 타이밍에 신경써라!

보스

'레이저 헤드'는 좌우의 화면 끝을 휘저으며 공격을 4회 받으면, 화면의 반대 끝으로 고속 이동한다. 그 뒤로 칼 공격이 시작된다. 손상을 주면서 '피하는것'이 포인트.

스테이지2 수수께끼의 유레이선(船)

설핀 U.S.A인가

서브 보드를 타고 전진하자
공격은 할 수 없으나 점프는 가능. 뭐든 피하는게 상책.

꺼림직한 배 위로 GO!

어딘가 상륙했다고 생각하자. 그 곳은 유령선의 갑판. 적과 유령에 주의하자!

으시으시한 동굴

거북이 닌자가 동굴에 발을 내딛고 있다. 여기도 역시 적이 도사리고 있다.

2스테이지는 갑자기 고속 스크롤 장면에서 시작된다. 장애물을 점프해서 피하는 식의 조작이 중요하다. 고속 스크롤 장면밖에 등장하지 않는 득점 아이템도 있으므로 보너스 스테이지라는 기분으로 플레이 할 수 있다. 후반부는 약간 어렵다.

말타씨

루트를 막다

옥수수 바위

보스

"록스테디"도 레이저 헤드와 같은 숫치로 공격한다. 다른 것은 무기가 기관총이라는 점. 전방으로 3발 쏘고서 총구를 위로 향해 다시 3발 쏘므로 이때가 찬스. 무방비 상태를 노려 손상을 주자. 적이 화면의 반대 측으로 접근 했다면 이쪽도 바로 바로 따라 가야 한다.

슈퍼패미컴과의 비교

T.M.N.T는 여러 기종에서 발매되었지만 이번 메가드라이브용은 완전한 오리지널이다. 기타 구성과 밸런스 등 같은 내용이지만 메가드라이브에서 즐기는 맛 또한 새로울 것이다.

Coming Soon

스테이지3 아지트정원

일본풍의 배경에서 활약하는 닌자 거북이

벼락부자의 건물같은 곳에서 격렬한 전투가 반복 확산되어 간다. 이 스테이지는 어쨌든 쟈코 적의 수가 많다. 여기서는 살인 기계로 변하여 묵묵히 진로를 뚫고가자.

잘도 보이네

붉은 빛깔을 띤 배경 연못이 보기좋다. 아무 생각없이 보고 있다가는 플레이가 소홀해지고… 아무 일도 없겠 지만은.

악은 동양풍의 도장을 소유할 수 있을까?

서양인의 눈에는 좀 색달라 보이는 동양 건물은 이상한 매력으로 가득. 이 스테이지에서는 여기저기 그런 배경이 보인다.

웬일인가 거북이가 불타고 있다.

아아, 나는 지금 불타고 있다… 아니 타버릴 것같다. 왜 이런 일이…

스테이지4 보스의 역습

그 이름대로 지금까지의 스테이지에서 최후에 싸웠던 보스들이 그 나름대로 힘을 키워 다시 습격해 오는 것이다! 그러나 무서운 적을 연속하여 상대하기란 상당히 힘들다. 게다가 스테이지4의 보스도 기다리고 있으므로 한순간이라도 정신을 뗄 수 없다.

그러므로 순간 정지 기능을 사용하여 쉬면서 플레이하자.

이놈과도

저놈과도

재 전투다!

스테이지5 결전! 테크노 드림

최종 스테이지는 적의 공격이 보다 심해지는 것도 물론이지만, 그 이상으로 세부장치가 되어 있어 전진하는 것조차 힘들다. 그러나 배경 그래픽이나 적 출현시의 연출효과가 매우 근사하다.

클리어하지 못해도 이것을 보는 것만으로 이 스테이지를 플레이할 가치는 있다.

마지막다운 장소이지만…

때로는 배경이 되는 벨트 공장인가? 컨베이어에서 적이 튀어 나올 때도 있다.

엘리베이터는 지옥행?

1층마다 정지하므로 곤란하다. 혹시 적이 타고 올지도 모른다.

이 앞은 여러분 스스로 확인하세요!

"BUT THE DETECTOR INDICATES THAT HE IS CLOSE BY."

여러분의 건투를 빕니다

제작사의 한마디

드디어 T.M.N.T가 완성되었습니다. 함께 개발에 참여했던 모든 분들에게 감사 말씀드리며 12/22일 발매되는 T.M.N.T와 함께 크리스마스를 보내세요.

베어너클 II

수퍼 알라딘 보이						
현 지 발매일	93/1/14	장 르	액 션	화면외국어 수 준	일본어 하 .
제작사	세 가	용 량	16M	대 상 연 령	국교생 이 상
현 지 발매가	미정	기타	2인 동시 플레이	게 임 난이도	ABⒸ DEF

적이 5인 이상 나와도 처리에는 문제없다!

이제 발매일을 얼마 남기지 않아 기대되는「베어너클 II」.

현재 개발 상황은 캐릭터의 동작이나 게임 시스템 등은 거의 완성 단계까지 왔다고 한다. 유감이지만 후반 라운드의 배경이나 2인 대전모드는 아직 만들어지고 있지 않다는 것.

그러나 이번 기회에 1라운드의 구성을 미리 봄으로써「베어너클 I」보다 히트할 수 있을지 알아보자.

연이어 나오는 많은 적을 몰아 쳐부수는 쾌감이야말로 격투게임의 생명. 그런 점에서 무릇 다른 수 많은 작품보다 우수하다는 것은 보증할 수 있다.

베어너클의 이야기

이번의 무대는 전작에서 거리를 지배하고 있던 미스터X를 쓰러뜨리고 1년 후의 이야기이다. 비록 액셀 등에게 쓰러진 미스터 X였으나 다시 힘을 키워 복수에 착수했다. 그 첫번째 시도로 아담을 납치하여 다시 거리를 공포의 도가니로 몰아 넣고자 했던 것이다. 그런 상황에서 아담 친구 맥스와 동생 에디가 엑셀과 블레즈에게 협력을 요청하러 나선 것이다.

그러나 이제 다시 복수의 손갈이 이 도시에 다가오고 있는 것이다.

전작의 마지막 장면을 찍은 사진

그 전투 이후 1년…

비오는 장면이 전작보다 좋아졌지요?

4인 각각에게 특유의 필살기가 있는 호화 로움! 놀랄만한 16메가!

「베어너클 II」는 전작의 4배, 실로 16메가라는 용량을 구사하고 있는 만큼 캐릭터의 동작이 상당히 다이나믹하게 이루어지고 있다. 게다가 플레이어 캐릭터 4인에게 각기 다른 필살기가 있으므로「베어너클」에서 지적되고 있던「어느 캐릭터나 기술이 거의 같다」는 결점은 사실상 없어졌다고 하겠다.

덧붙혀서 필살기는 그 전용 버튼(전작의 파트카를 부르는 버튼은 없어졌다)과 방향키의 조합으로 사용할 수 있는데, 그때 체력이 다소 소모되어 버린다(체력을 소모시키지 않는 특수한 기도 많이 있다). 물론 공격버튼을 연타하는 연속기술나, 점프버튼으로 적의 배후를 공격하는 기본기는 전작에서 그대로 인계되고 있다.

잠깐만

저도 한마디 합시다!

용산전자상가에만 7년째 있습니다.

게임을 좋아하냐고요? 흐흐. 내 생활자체가 게임입니다.

게임매장에 입사했죠. 아주 만족합니다.

옆에 내 친구 사진이 붙어있죠? 내가 가장 좋아합니다. 어때요. 내 얼굴이 이 친구와 비슷하지 않습니까?

정점수(만 23세)

Coming Soon

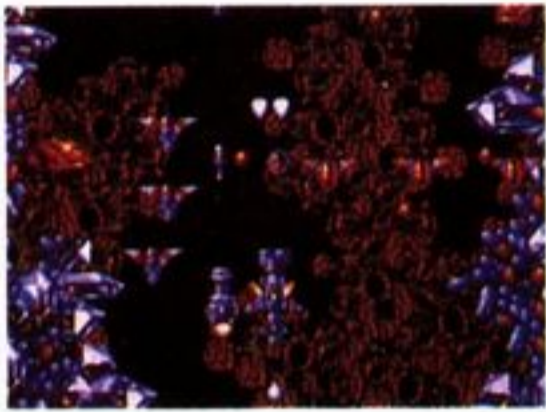
제논2

수퍼 알라딘 보이						
현지 발매일	92/12 예정	장르	슈팅	화면외국어 수준	일본어 하
제작사	PCM 컨프리트	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	8,600엔	기타	1인 플레이	게임 난이도	AB© DEF

액시드 하우스 밴드(ACID HOUSE BAND)의 곡을 대담하게 채택하여 화제가 된 제논 2.

강력한 무기나 게임중에 백(BACK)도 가능한 생생한 시스템이 참신하다.

이 게임은 슈팅으로서는 낡은 유형의 것이나,돈을 모아 기계부품을 사려 감으로써 자꾸 거대화되고, 강력한 레이저나 허밍미사일로 적을 전멸시키는 쾌감을 얻을 수 있다.

연사 스틱을 사용하면 보다 기분이 좋아질 것이다. 반칙이라 생각지 말고 자주 사용해 보도록 한다.

처음엔 돈도 그다지 모으지 못하고 무기도 이 정도밖에 살 수 없지만…

시간으로 인해 없어지는 무기도 있으므로 생각해서 사지 않으면 후회한다…

이로써 거의 최강상태를 이룩.이 정도까지 돈을 모았다는 것은 대단하다.

딱딱한 곡물 속에서 촉수와 탄으로 공격해 온다.

카멜레온이 거대화 되면서 몬스타로 변신.혀가 몹시 길다.

갇(GODS)

수퍼 알라딘 보이						
현지 발매일	92/12 예정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
제작사	PCM 컨프리트	용량	8M+BB	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	8,800엔	기타	1인 플레이	게임 난이도	AB© DEF

「제논2」와 같이 긍지 높은 대영제국의 자제들이 많은 액션 퍼즐게임.

이야기는 그리스신화의 헤라클레스 전설을 토대로 한 아름다운 그래픽과 시나리오. 각 장면에서 다양한 퍼즐을 풀면서 적과 전투, 영원한 생명을 구하고자 성을 헤맨다.

BGM도 이제까지의 게임음악을 능가하는,폭넓은 클럽뮤직이다. 의외로 우리에게도 친숙해질 수 있는 깊이있는 게임이라 하겠다.

적도 협력자로서 필요할 때가 있다

중세 유럽풍의 그래픽. 이안에 4명의 보스가 있다

쇼핑장소. 이 안에는 트랩을 풀 수 있는 곳도 있다

마징사가

수퍼 알라딘 보이						
현지 발매일	93/2 예정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
제작사	세가	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	6,800엔	기타	1인 플레이	게임 난이도	AB© DEF

호쾌한 동작에 매료될 수 있는 액션게임「마징사거」. 원작팬의 기대에도 불구하고 발매일이 늦어지고 있어 유감스럽지만, 개발은 착착 진행중이라고.

이번에는 이 게임의 중심이 되는 빅 모드에서의 일대 일전을 중심으로 사진을 게재한다.

아무래도 많은 관절을 구사한 섬세한 동작을 기대할 수 있다.

게임 내용은 메가드라이브 원판의 내용과 동일한데, 적 캐릭터는 원작에 없는 새로운 것이 첨가될 지 모른다.

마징거-Z는 로보트와 인간이 결합, 정신력에 의해 거대화되어 적과 싸우는 것이다.

꺼림직한 적색으로 채색된 헬마징거. 적이지만 매력적인 폼이다.

기계와 육체의 융합체 머신 히스트는 강렬한 디자인이 멋있다

유럽전선

수퍼 알라딘 보이						
현지 발매일	93/1/16	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	고에이	용량	8M, BB	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	12,800엔	기타	2인 대전 플레이	게임 난이도	ⒶBC DEF

이 유럽전선은 제2차 세계대전에 있어서 추축국(일본, 독일, 이탈리아)과 연합국과의 전투가 주제이다.

플레이어는 어느쪽 군의 군단장이 되고 4개 사단으로 구성되는 장갑군단을 지휘해 간다. 시나리오는 6개로 개별적으로 플레이하여 전술 연구를 즐길 수 있는 시나리오 모드와 처음부터 순서에 따라 플레이해 가는 캠페인 모드가 있다.

근대전은 지금이 처음이라는 플레이어도 군단의 조직이나 부대 특성을 염두에 두면 재미있게 즐길 수 있다.

물론 매니아는 전쟁 시뮬레이션의 묘미를 충분히 느낄 수 있으리라.

이러한 화면을 보면서 작전을 세워보자

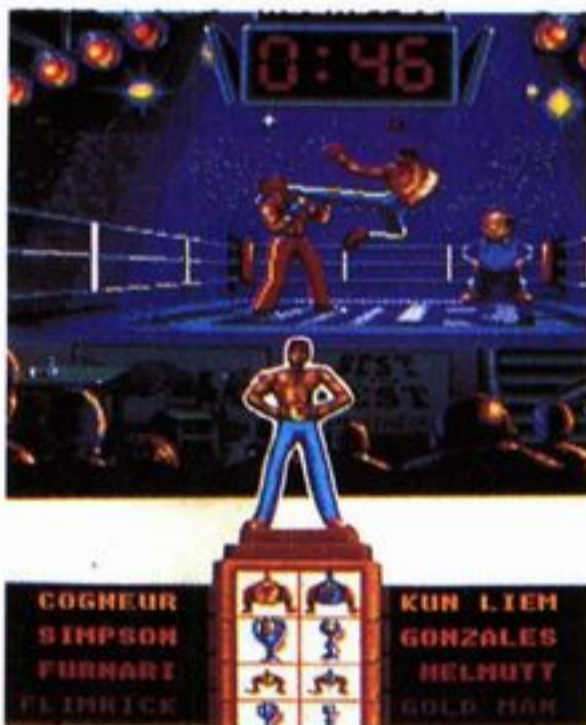
추축군의 유명한 군단장들이다.

지휘관의 능력이 전투에 큰 영향을 미치는 것은 틀림없다.

데이타를 항상 확인하는 것이 좋다

역사상 이름높은 전투전들. 어느것부터 할 것인가, 선택하는 것이 즐겁다!.

킥복싱

수퍼 알라딘 보이						
현지 발매일	93/1 예정	장르	스포츠	화면외국어 수준	일본어 하
제작사	마이크로 월드	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	8,500엔	기타	2인 대전 플레이	게임 난이도	ABC ⒹEF

올해 PC엔진으로 발매되어 대 호평받았던 킥복싱이 메가 드라이브용으로 보다 파워업되어 등장한다. 선수를 키우는 트레이닝과 50종류 이상 있는 기술 중에서 임의로 13종류를 선택하여 선수의 개성을 살리는 셀렉트 힛 모드도 물론 있다. 게다가 전 시합의 최종 라운드를 TR처럼 체크할 수 있는 신 모드도 등장!

세계 각국의 맹자들을 상대로 당신은 승리해 갈 수 있을 것인가?

적은 한국,프랑스 등 15개국의 킥복서.싸우는 방식도 나라마다 다르다.

라운드걸은 싱그러운 소녀.

백블로우가 히트! 기술은 50종류가 있다.

한국을 제외하고 세계적으로 대 인기를 얻고있는 프로스포츠 게임

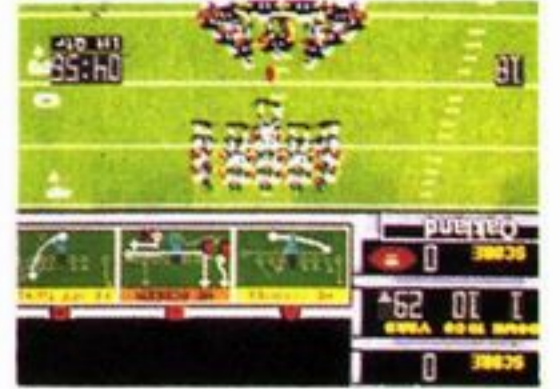
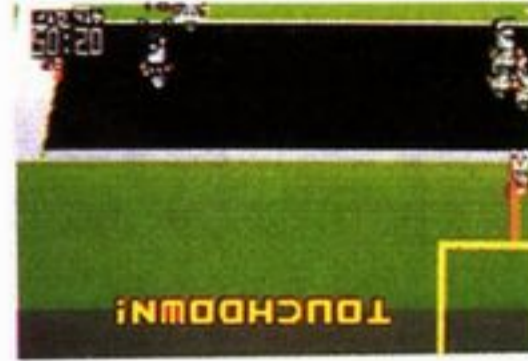
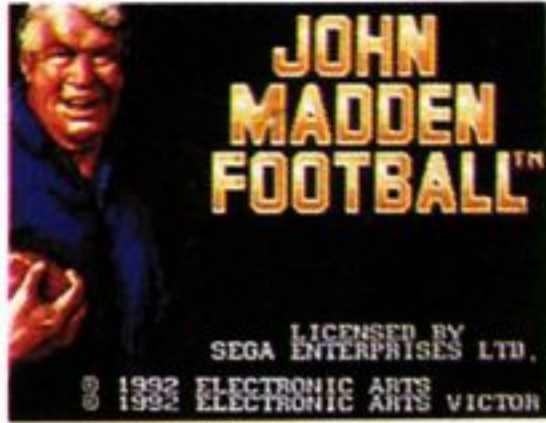
—EA사의 3대 빅 프로 스포츠 게임 소개—

프로풋볼

수퍼 알라딘 보이						
현지 발매일	92/11/20	장르	스포츠	화면외국어 수준	일본어 하
제작사	EA 빅터	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	6,800엔	기타	2인 대전 플레이	게임 난이도	ABC ⒹEF

Coming Soon

제네시스에서 발매되어 전미국에서 대인기를 얻었던「존 마틴 풋볼」이 EA빅터에서 발매된다.

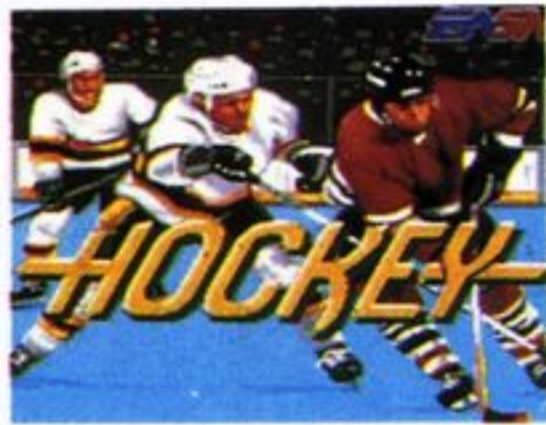
다채로운 조직 플레이나 총 팀수, 기후 등의 설정 변경 등 평판이 높은 시스템은 그대로 살아있다. EASN이라 이름 붙혀진 현장감 넘치는 음성,리플레이 기능도 갖춰져 있다.

공격,방어 모두 구성이 충실

터치다운 장면을 리플레이로 보는 것도 가능

프로하키

수퍼알라딘보이	현지 발매일	92/11/20	장르	스포츠	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	EA 빅터	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,800엔	기타	2인 대전 플레이	게임 난이도	ABC ⒹFE

패널티로 벤치에서 2분간 휴식

「프로 풋볼」이 미국의 NFL이라는 게임인 반면 프로하키는 세계 각국의 국제적 팀을 상대로 싸우는 홍분의 아이스하키 게임이다. 선수 데이타는 '90, 91년의 성적으로 설정되어 있는 본격파로 세계 제일을 결정하는 토너먼트 경기도 준비되어 있다. 물론「프로 풋볼」과 같이 리플레이 기능이 갖춰있고, 겨울철에 즐기는 게임으로 최고이다.

골(GOAL)을 목적으로 하여 즐기는 선수들. 득점시에는 사이렌카가 팡~하고 울림

로드레쉬(ROAD RASH)

수퍼알라딘보이	현지 발매일	92/11/20	장르	레이스	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	EA 빅터	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타	2인 대전 플레이	게임 난이도	ABC ⒹFE

바람을 가르는 상쾌한 기분과 격투기의 강렬함을 동시에 만끽할 수 있는 레이스 게임「로드 레쉬」. 최종적으로는 15대 중 1-4위에 들어가면 다음 코스로 갈 수 있는데, 라이벌들은 그렇게 간단히 자기 위치를 내주지 않는다. 치고 차는 기술, 게다가 상금을 모아 레벨업시키는 이 게임에는 여러 요소

바람을 가르는 상쾌한 기분과 격투기의 강렬함을 동시에 만끽할 수 있는 레이스 게임「로드 레쉬」. 최종적으로는 15대 중 1-4위에 들어가면 다음 코스로 갈 수 있는데, 라이벌들은 그렇게 간단히 자기 위치를 내주지 않는다. 치고 차는 기술, 게다가 상금을 모아 레벨업시키는 이 게임에는 여러 요소가 함축되어 있다.

경찰 오토바이가 등장. 넘어져 붙잡히면 벌금을 문다

도킹이 기본인가?

레벨에서는 이 5개의 코스에서 4위 이내를 목표로 한다.

넘어졌을 때는 머신까지 달려 간다. 조작도 할 수 있을 것이다.

상금을 모아 새것으로 바꾸자!

Coming Soon

봄버맨'93

PC	현 지 발매일	92. 12. 11	장르	액션	화면 외국어 수준	일어 하
엔	제작사	허드슨	용량	4M	대상 연 령	국교 이 상
진	현 지 발매가	6,500엔	기타	2인용	게 임 난이도	ABC ⒹEF

조금은 아슬 아슬한 두뇌 플레이형 액션 게임!!

한때 아케이드용으로 여성 유저들에게도 큰 인기를 모았던 봄버맨이 신 아이템을 보강해 더욱 더 신나는 게임으로 등장한다. 개발사인 허드슨의 색깔처럼 어린 유저들에게도 무리없는 오락성을 추구하고 있는데, 주된 게임모드는 친구나 가족 또는 컴퓨터와 대전할수 있는 대전모드와 1인용으로 한면을 정복해 나가는 보통모드등 두종류의 게임방식이 마련되어져 있다.

6개의 혹성에서 악당과 격돌하는 보통 모드(NORMAL MOFE)

Ⓐ아지안 스타

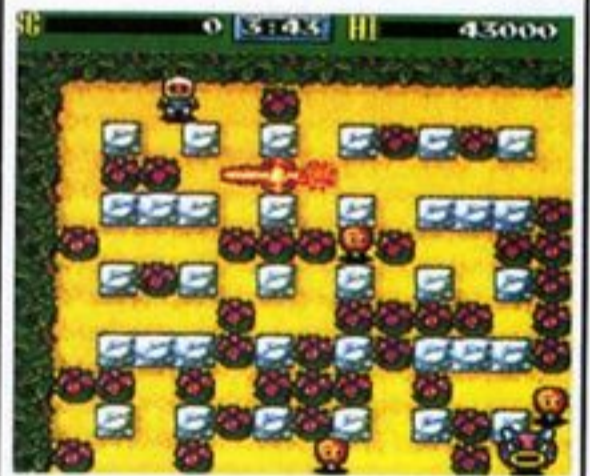
암석과 암흑의 혹성

트랩이 없는 단순한 스테이지이다. 적도약해 최초에는 여기에서 아이템을 모아 두었으면 한다.

게임의 무대가 되는 마젤란 은하계

Ⓑ브라지라 스타

열대우림의 혹성

준비되 트랩은 워프 홀. 칼라플한 꽃이 블록이라니, 역시 열대우림 스테이지이다.

Ⓕ크리스탈 스타

얼음의 혹성

난이도가 높은 라운드이다. 마련된 트랩은 워프홀, 회전문, 벨트 컨베어이다.

Ⓔ아크에리아 스타

물의 혹성

준비되어 있는 트립은 워프 홀과 세트되어있지않은 타일, 회전 문 등 3종류.

Ⓓ듄 스타

사막의 혹성

이라운드부터가 후반전이다. 스테이지는 워프 홀과 리턴 블록이 기다리고 있다.

Ⓒ자울스 스타

용암과 화산의 혹성

여기서의 트랩은 워프 홀과 세트되지않은 타일. C까지의 스테이지는 비교적 간단하다.

Coming Soon

엘파리아

ELFARIA

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	93. 1. 3	장르	롤플레잉	화면 외국어 수준	일어 하
	제작사	허드슨	용량	12M	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	9,500엔	기타		게임 난이도	ⒶBC DEF

5장으로 구성된 가슴 설레이는 스토리

이 이야기의 무대인 엘파리아의 세계는 신비의 힘'라'를 상징하는 4개의 나라로 구성되어 있다. 15년 전, 그 중 불의 나라인 무라니아에 괴물이 출현, 나라가 위기에 빠졌다. 그것은 마술사 조라의 도움으로 괴물을 부활시킨 무라니아의 장군 시랄의 음모였다. 침략의 손길은 무라니아로부터 바람의 나라 엘파리아, 흙의 나라 폴레스티나에까지 미치기 시작했다. 남은 것은 결국 물의 나라 카나나뿐. 카나나의 시골 로마에서 자란 파인은 마물과 싸울 수 있는 방법을 연구하였다. 어느날 엘르라는 신비한 소녀와 만난 파인은 파란만장한 모험을 시작하게 된다.

신비한 소녀 엘르와의 남남. 주인공 일행이 여행할 때가 온 것이다.

마쯔시타 스스무가 캐릭터의 그래픽을 담당. 이것은 그가 아름답게 일러스트한 것.

시뮬레이션과 같은 게임 진행

5장으로 구성된 이 게임은 스토리가 진행됨에 따라 동료가 늘어나 최대 4개 그룹을 조작하게 된다. 그룹의 멤버는 고정되어 있어 동료가 교체되지 않는다. 게임의 진행은 이 그룹들을 조작하여 점령당한 땅을 해방시키고, 각 장의 보스를 무찌르면 화면이 지워진다. 그리고 다음 장으로 진행된다.

점령되어 있는 땅이나 성은 그 루트가 정해져 있으므로 다음에 갈 장소가 어딘지를 고민할 필요가 없다. 또 일단 해방된 땅이 반드시 안전한 것은 아니다. 왜냐하면 용사들이 없을 때를 노려 마물이 재침략할 수 있기 때문이다. 따라서 그룹의 멤버수가 늘어나면 맵의 각 장소에 그룹을 배치하든가, 한 장소에 모여 협력하여 싸우는 등 시뮬레이션과 같은 전략성을 갖는 게임 진행이 필요하다.

또 이 게임에서는 돈이나 경험은 필요하지 않다. 무기 등은 보물상자나 전투종료 후에 입수할 수 있으며, 땅을 해방하면 자동적으로 레벨업 된다.

월드맵 화면, 거리를 해방시켜 레벨업!!

합체! 『멜드시스템』

이 게임의 즐거움 중 하나는 아이디어의 합성 시스템인 '멜드시스템'이다. 엘파리아에서는 무기, 갑옷 같은 장비를 분류하지 않으며, 모든 아이템을 최고 5가지까지 생각하는 대로 구성할 수 있다. 아이템에는 공격력, 방어력, 마력의 세 가지 상태가 있다. 아이템을 합체하여 그 능력을 증가시키는 형태가 되므로, 캐릭터의 지위가 상승된다. 아이템의 구성에 따라 공격력 중시, 방어력 중시라는 변화도 매력적이다.

또 아이템의 구성에 따라서는 특수 공격이 나오는 경우도 있다. 특수 공격은 전투시에 일정한 확률로 만나는 것으로, 특정한 적에게는 절대적인 효과가 있으므로 전투를 유리하게 진행할 수 있다.

아이템을 조금씩 모아 캐릭터를 강하게 만들어 보자.

전투는 세미 오토 방식. 플레이어는 사용 마법의 지정과 도망을 선택할 뿐.

아이템 합체 전. 윗쪽에는 아이템 데이타가, 아래에는 합체전후의 능력이 표시된다.

그리고 아이템의 합체 후. 아이템 뒤의 숫자는 큰 것이 능력이 많다.

엘파리아의 주요 캐릭터

파인	엘르	시랄	조라
이 이야기는 주인공으로, 제 1라룸의 리터. 그 성장에는 의문이…	성스러운 짐승 그리프를 데리고 주인공들 아파에 나타난 신비한 소녀.	무라니아를 등에 업고, 여기에 엘파리아를 손에 넣으려는 무라니아 황제.	마물을 살려내서 마법을 부활시키고, 시랄의 침략을 도와 주는 마술사

이해하기 쉬운 악의 관계 —무라니아 제국군 조직도

＊제황 시랄

소국 무라니아에서 반란을 일으켜 무라니아 제국을 건설, 각국을 침략한다. 마술사 조라가 부활시킨 마물을 가지고 세계를 공포의 도가니로 몰아넣는다. 소문에 의하면 엘저드의 힘을 얻었다고도 하는데…

＊궁정 마술사 조라

무라니아의 궁정 마술사였지만 왕녀에게 당한 것에 원한을 품고 기스트의 도서관에서 마물을 부활시키는 책을 훔쳐 시랄을 유혹한다.

＊인마재상 달칸

원래 에르파리아의 장군. 시랄의 유혹으로 조국을 배반하여 무라니아 제국의 재상이 된다. 배신자답게 시랄에 대해서도 그다지 충성심이 없다.

＊다지온 브러더스

무라니아 제국의'보어'거리 악마의 문을 지키는 다지온영거와 다지온엘더 형제. 이놈들을 쓰러뜨리지 못하면 문이 열리지 않는다.

＊천마증정 요피너스

물의 나라 카나나를 침략한 사령관. 날개를 가진 천마계 괴물의 보스이다. 원래는 보통 사람의 모습이었으나 지금은 그 모습대로 광폭한 괴물이다.

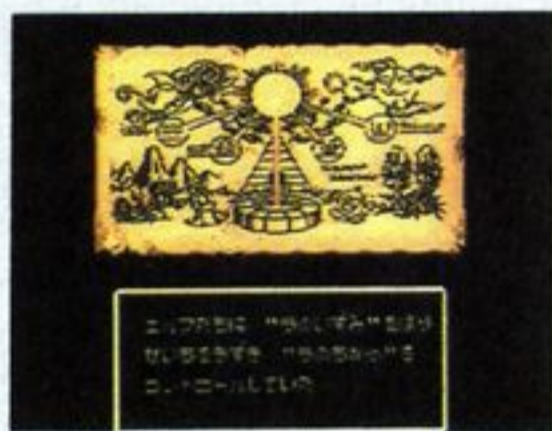
＊지마도사 애그 우

흙의 나라 폴레스티나를 침략한 사령관. 지마계 괴물의 보스. 강력한 마법을 사용해 파인의 무리를 괴롭힌다. 또 변신할 수 있는 주문을 가지고 있다.

4개 일행 16인의 용사가 엮어내는 대서사시

'라'에 축복받은 대지 엘파리아의 이야기 –3개의 시대가 이어지는 스토리–

[고대] 마법 전쟁의 시대

옛날에 마법 전쟁이라 불리는 인간과 엘프의 싸움이 있었다. 인간은 괴물을 만들어내고, 엘프는 무기 합체의 기술로 이에 대항하여 양쪽의 힘은 백중지세였다. 이 때 엘파리아의 왕 엘저드는 이 세계에 존재하는 신비한 힘'라'를 자신에게 모아 초인화하는 마법을 성스러운 짐승 그리프의 힘을 빌려 완성했다.

이 세계에 존재하는 신비의 힘인 '라'는 생명력과 마력의 원천이다.

[15년 전] 시랄의 반란

세계는 라를 상징하는 4개의 나라로 나뉘어져 번영을 누리고 있었다. 그러나 마술사 조라의 협력으로 마물을 부활시킨 불의 나라 무라니아의 장군 시랄의 반란으로 평화는 깨졌다.

바람의 나라 엘파리아의 조젤왕은 이웃나라 무라니아를 위기에서 구하기 위해 장군 달칸을 군단장으로 하는 원군을 파병하였다.

어쩐 일인지 달칸은 배반하여 시랄의 편이 되었다. 달칸의 배신으로 엘파리아에는 마물이 덮쳐 엘파리아는 함락되었다.

[현재] 파인의 여행

시랄의 침략은 그 손길이 각지에 뻗쳐 지배를 받지 않는 곳은 물의 나라 카나나의 변경 로마라는 마을뿐. 여기서 자란 파인은 마물과 싸웠던 고대의 마법전쟁을 연구하였다. 어느날 엘프의 돌비석 앞에서 성스러운 짐승 그리프를 데리고 있는 엘르라는 신비한 소녀를 만난다. 그녀의 말을 듣고 그는 파란만장한 모험의 길로 떠나게 된다.

흙의 나라 폴레스티나도 시랄의 침략을 당한다.

싸우고 또 싸우는 엘파리아 게임의 진행

1) 맵 이동

먼저 이 월드맵 상에서 다음으로 진행할 포인트를 결정. 진행할 방향으로 화살표가 나오므로 십자 키를 선택한다. 기본적으로는 하나밖에 길이 없으므로 혼동하지 말고 진행한다.

월드맵을 보면 점령지의 모습이 한눈에 인식된다.

2) 괴물과의 전투

괴물에게 점령된 거리에는 당연히 괴물이 어슬렁거린다. 용자들을 발견하면 바로 덮쳐온다. 이 세계에는 돈도 경험도 필요없지만, 아이템을 가지고 있는 경우가 많으므로 될 수 있는 한 싸워야 한다.

거리에는 괴물이 우글우글. 싸우든지 도망가든지 당신이 결정할 차례다.

전투에 져도 전방에 있는 완전한 거리로 옮겨가는 것은 불가능. 몇 번이고 도전하라.

3) 아이템 입수와 메르드

괴물과의 전투와 집안의 보물상자에서 아이템을 입수했으면 조속히 메르드! 수치를 잘 보고 상태치가 상승하도록 합체시킨다.

괴물에 따라 입수할 수 있는 아이템이 다르다.

4) 수장을 쓰러뜨려라!

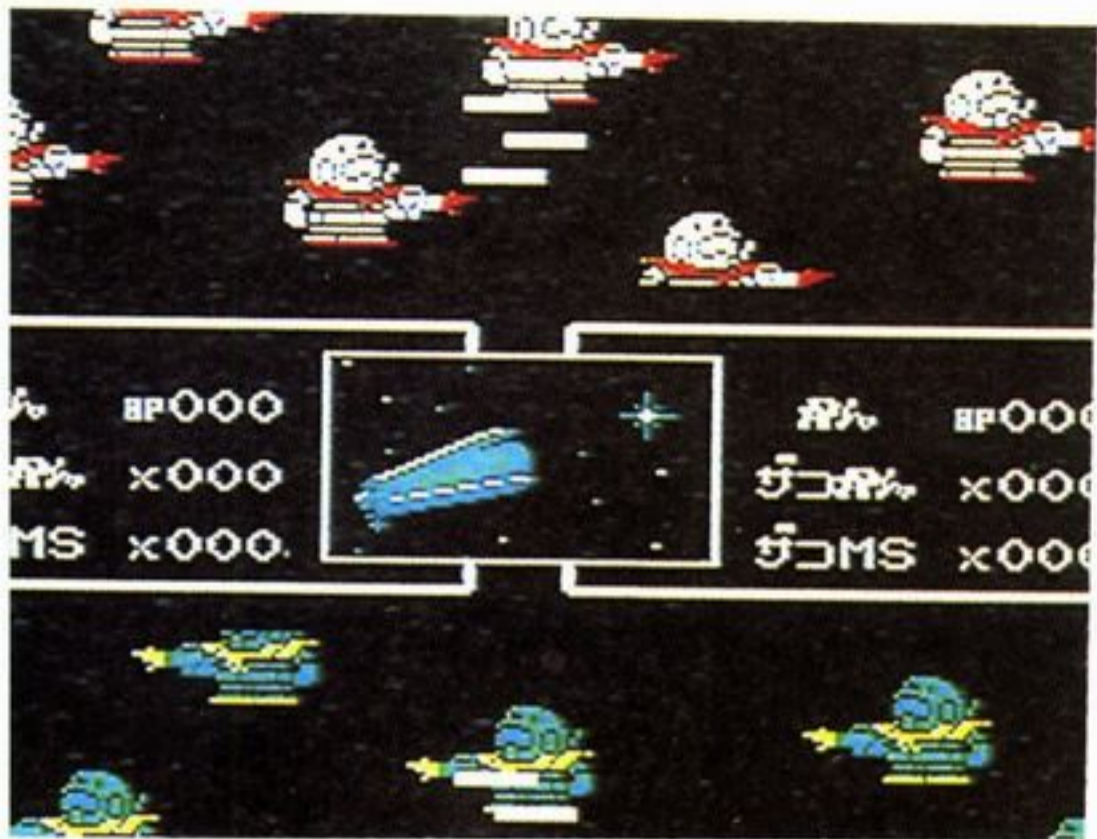
각 거리에는 괴물의 수장이 있다. 대개는 건물 안에서 의젓하게 준비하고 있다. 이놈을 쓰러뜨려 거리를 해방시키고 그 위에 레벨업. 복수의 수장이 있는 거리에서는 전원을 쓰러뜨리지 않으면 해방시킬 수 없는데, 쓰러뜨린 수 만큼 레벨이 상승된다.

수장을 모두 쓰러뜨리면 거리는 정식으로 해방되고 레벨업된다. 기쁜 순간이다.

5) 평화로운 거리

거리를 해방시키면 사람들도 돌아온다. 여러 사람들의 이야기를 듣고 정보를 모은다. 이렇게 한 거리를 해방시키면 다음으로 넘어간다. 이 땅에 평화가 찾아올 때까지…

정보수집은 성실하게. 싸움이 유리해지는 힌트도 있을 것이다.

Coming Soon

SD 간담 가차폰 전사 V

패	현 지 발매일	92/12/미정	장르	시뮬레이션	화면 외국어 수 준	일어 상 상(上)
밀	제작사	반다이	용량	4M	대상 연령	국 교 이 상
리	현 지 발매가	6,800엔	기타	카드리지	게 임 난이도	AⒷC DEF

박진감 넘치는 전투장면

대폭으로 스케일이 업된 'SD 간담 가차폰 전사 5'

이달에 발매될 예정으로 지금까지 밝혀진 사실 중 가장 특징은 맵이 하나로 되어있다는 것이다. 지구권이라 불리워지는 간담시리즈의 세계를 모두 망라해 하나의 맵으로 구성했다. 그중에서 연방군과 지원군, 에우고라는 파벌이 싸움을 전개한다.

그러나 그 이상으로 생각되는 것이 바로 전투장면이다. 수십척의 함대와 몇 백이나 되는 모빌슈츠가 한번에 싸움을 전개하면 차라리 겁날 정도라고 할 수 있겠다.

자! 주인공과 동지들의 험난한 전투가 기대되는구나!

무대는 우주다! 최대 4인까지 플레이가 가능하다.

▲전체 맵인 우주. 여기서 작은 혹성으로 침공하여 아군의 영토로 삼는다.

다른 하나의 맵인 지구. 여기는 게임 중반에 격전지가 된다.

식민지와 도시는 이와 같이 이동. 중 립국과 타국 영토로 이동하면 전투가 기다리고 있다.

영토를 확장하라!

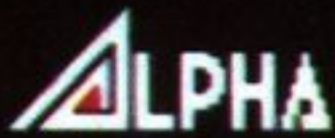
어느 파벌로 할 것인가?

아군은 연방군과 지원군, 그리고 에우고 등 8개의 파벌에서 하나를 선택 플레이를 한다. 이 파벌에 의해 파일로트와 모빌슈츠, 전함이 결정된다.

전면전쟁 돌입!

게임 스타트시의 설정 화면. 8개의 파벌에서는 각각 모빌슈츠가 다르다.

모빌슈츠의 수가 적으면 보충해두자.

▲파일로트와 지휘관으로 전투는 유리하게

아케이드

월드 히어로

네오지오	현지 발매일	92.7.11	장르	액션	게임 외국어 난이도	영 어 하
	제작사	알파 전자	용량	82M	대 상 연 령	국 교 이 상
	현지 발매가	25,800엔	기타	아케이드 동일 버전	게 임 난이도	A B Ⓒ D E F

WORLD HEROES TM
ALPHA
1992 ALPHA DENSHI CO., LTD.

초과격! 죽음의 결투 모드(DEACH MACH MODE) 탑재!!

누가 세상에서 가장 훌륭한 영웅인가? 당신은 오늘내로 영웅을 찾아내야 한다. 한 과학자가 타임 머신을 만들어 냈다.

당신은 타임 머신을 타고 여행을 하면서 8명의 영웅들을 만나고 누가 세상에서 가장 훌륭한 화이터인지를 증명해야 한다.

조이스틱(JOYSTICK) 조작 방법

셀렉트 버튼 (select button)	:일시 정지
스타트 버튼 (start button)	:게임의 시작
◀ ▶	:플레이어를 이동시킨다.
▲	:점프를 한다.
▼	:방어 자세를 취한다.
Ⓐ 버튼	:펀치 공격
Ⓑ 버튼	:킥 공격
Ⓒ 버튼	:플레이어를 내던진다.
Ⓓ 버튼	:사용하지 않는다.

* (아케이드용과 조작 방법이 같다)

세계의 영웅 8인의 필살기 대공개!!

1 한조(HANZOU)

나이 : 25세
국적 : 일본
직업 : 닌자

이가 닌자조직의 영웅 그는 일본내에서 강한 화이터로 알려져 있다.

그는 강도 높은 훈련을 하고 있으며, 세계에서 가장 강한 사람이 되는 것을 삶의 목표로 삼고 있다.

명칭	레토크 잔
조작	↓→+Ⓐ 버튼
효능	파열의 화염은 마법의 칼인 "마사문인"으로 부터 나온다.

명칭	고류 웨이브
조작	→↙↘+Ⓐ 버튼
효능	이가 닌자의 비밀의 마법으로 온 몸에 마법의 칼인 "마사문인"의 정신이 그려지며 적에게 타격을 입힌다.

명칭	닌포 코오린 카잔
조작	↘↓↙←↖+Ⓐ 버튼
효능	회전하는 그의 몸은 곧 무기로 변하여 적에게 돌진한다.

2 푸마(FUMMA)

나이:25
국적:일본
직업:닌자

푸마 닌자조직의 보스이고, 이가 닌자 조직과는 라이벌 관계이다.

그는 19세 이전에는 한번도 패배한 적이 없었으나 한조에게 처음으로 패배를 맛본다. 그후 한조를 이기려고 수많은 수련을 하고, 무기 처럼 단련된 그의 몸으로 모든 싸움에 참가했다.

명칭	레투푸 잔
조작	↓→+Ⓐ 버튼
효능	한조(hanzo)와 똑같은 공격이다.

명칭	닌포 퓨린 카잔
조작	↘↓↘←↖+Ⓑ 버튼
효능	회전하는 그의 몸은 회오리 같으며 적에게 커다란 타격을 준다.

명칭	엔류 웨이브
조작	→↙↘+Ⓐ 버튼
효능	이가 닌자 마법 "고류 웨이브"와 비슷하다.

3 드래곤(DRAGON)

나이:26
국적:중국
직업:무술가

그는 4000년 역사의 중국에서 가장 강한 화이터로 알려져 있다.

그는 영화 배우가 되었으나 마음을 바꿔 「닥터(The doctor)」라는 조직에 가입하고 그의 기술을 알리려고 하였다.

그의빠른움직임은적에게는치명적이다.

명칭	하야쿠 레츠 펀치
조작	Ⓐ 버튼을 연속으로 누름
효능	용의 정신이 온 몸을 그리면서 적을 가격한다.

명칭	드래곤 킥
조작	조이스틱을 ←→로 하고 b 버튼을 누른다.
효능	날아차기와 동시에 용의 혼이 그의 주위를 둘러싼다.

4 자니(JANNE)

나이:18
국적:프랑스
직업:검사

그녀는 펜싱의 대가이다. 그녀는 기쁜 마음으로 강한 상대를를 찾으며 그녀의 강한 체력은 불가능한 것을 가능하게 하는 것으로 알려져 있다.

명칭	오라 버드
조작	←→+Ⓐ 버튼
효능	신성한 검에서 화염의 새가 발사되어 적을 공격한다.

명칭	플래쉬 스워드
조작	↓↑+Ⓑ 버튼
효능	신성한 검을 그녀의 머리위로 치켜들과 섬광을 일으키며 칼로 적을 공격한다.

명칭	모우고 하쿄쿠도
조작	조이스틱을 ←→한후 a 버튼을 누른다.
효능	이그의 무시무시한 어깨로 적에게 돌진한다.

5 제이카란(J.CARN)

나이:35
국적:몽고
직업:전사

그는 몽고 왕국의 지도자이다.

세계를 정복하려는 야망을 품었지만 그 꿈은 이루어지지 않는다.

하지만 그의 힘만은 무시할수 없다.

명칭	몽고리안 다이나마이트
조작	조이스틱을 ↓↑하면서 a 버튼을 누른다.
효능	그가 커다란 주먹으로 땅을 칠때 그의 주위는 폭발하고 적은 치명타를 입게 된다.

6 머슬 파워(MUSCLE POWER)

나이 : 38
국적 : 미국
직업 : 레슬러

그는 지구의 어떤것이든지 파괴할 수 있는 힘을 가졌다. 그는 싸울 수 있는 곳이면 어디든지 간다.

명칭	머슬 봄
조작	←→+Ⓐ 버튼
효능	몸집에 걸맞지 않게 굉장히 빠른 속력으로 적에게 돌진하여 펀치 공격을 가한다.

명칭	토르나도 브레이커
조작	→↓←+Ⓐ 버튼
효능	적을 움켜 잡고 점프한후 적의 허리를 무릎으로 가격한다.

7 브로켄 (BROCKEN)

나이 : 30
국적 : 독일
직업 : 군인

한때는 인간이였던 이 사이보그는 싸움에서 승리하기 위해 설계되었으며 감정이 조금도 없으며 오직 파괴만을 사랑한다.

명칭	그렌데 라운처
조작	←→+Ⓐ 버튼
효능	그의 팔에서 미사일이 발사되며 적을 화염에 싸이게 한다.

명칭	허리케인 암
조작	↓→↘+Ⓐ 버튼
효능	그의 손가락이 회전하면서 조그만 허리케인을 만들어 위에서 공격해오는 적을 공격한다.

8 레스퓨틴 (RASPUTIN)

나이 : 알려지지 않음
국적 : 러시아
직업 : 마법사

그는 싸움에서 독특한 마법을 사용는 신비스러운 마법사이다.

그의 작전은 사람들로 하여금 자신과의 대결에서 절대 이길 수 없다는 것을 알리는 것이다.

명칭	파이어 볼
조작	↓↘→+Ⓐ 버튼
효능	그의 손에서 화염의 공이 발사된다.

명칭	엑셀레이터 스핀
조작	조이스틱을 ↓↙← 하고 B 버튼을 누른다.
효능	그가 회전할때 그는 곧 날카로운 죽음의 칼날로 변하게 되고, 그의 공격은 모든것을 베어버릴 것이다.

9 화이널 화이터

이름 : 알려지지 않음
나이 : 알려지지 않음
국적 : 알려지지 않음
기술 : 알려지지 않음

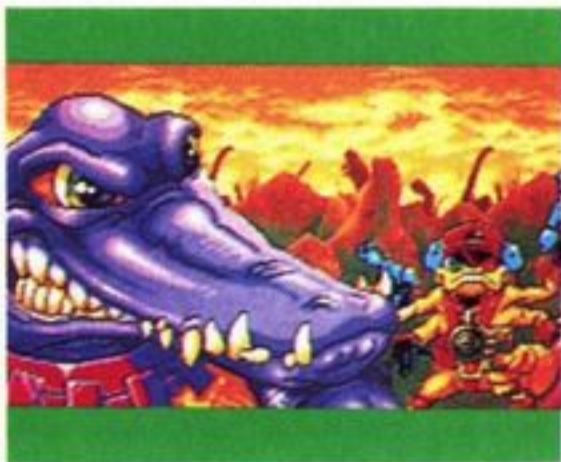
이 전사에게는 모든것이 알려지지 않았다.

하지만 이 전사는 지금까지 싸웠던 모든 화이터로 변하게 되어 공격을 해온다.

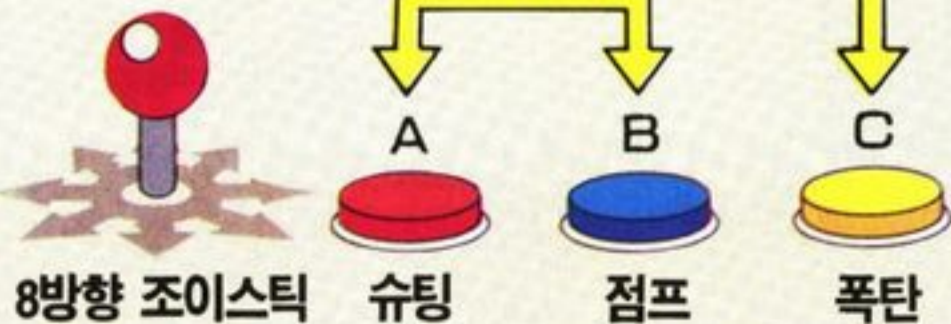
버키 오헤아

코나미 최신작 제6탄 버키 선장의 대 우주 모험 !

스토리

애니버스를 완전 정복하려는 야망을 품고, 콤플렉스를 이끌고 있는 토드 제국. 그들은 본토의 별 토드 스타의 에너지원인 녹색물질을 확보하기 위해 이웃 별들을 침략해 남김없이 유출시키고 있었다.
이대로 두었다가는 애니버스는 파괴상태에 놓일 것임에 틀림없다 !
우주를 지키는 것이 사명인 버키 오헤아 선장이하 승무원들은 콤플렉스의 야망을 무너뜨리기 위하여 라인챠스. 인디네이션호로부터 출격했다.
우주에 다시 평화를 되돌리기 위하여……

조작방법

버키 오헤아는 특수 공격이 서로 다른 4인의 캐릭터중 원하는 바에 따라 선택해서 플레이하는 것이 가능하다. 개성을 잘 발휘해 모두 8스테이지를 완전 공략하도록 하자.

AB버튼을 동시에 누르면 무기를 선택할 수 있다.
폭탄을 사용하면 화면상의 적 전체를 날려버릴 수 있다.
단, 사용회수에 주의할 필요가 있다.

빠른 스피드로 적 진지로 총공격이다.

아이템의 창고가 열렸다. 무엇이 나올까 ?

아이템

아이템 창고로 부터 4종류의 아이템이 출현한다. 확실하게 취득해서 파워업하도록 하자.

게임 박물관

축구게임의 한계 극복한 참신한 게임 '캡틴 쯔바사(翼)'

테크모사로부터 듣는 '캡틴 쯔바사' 개발까지

실제 경험이 좋은 게임 개발에 그대로 반영

패밀리 소프트웨어에는 애니메이션이나 만화 캐릭터를 주인공으로한, 이른바 '캐릭터 게임'이라 불리어지는 장르가 있다.

그것은 이름의 가치 덕분으로 어느 정도는 팔려 왔지만, 게임으로서의 내용을 생각해 볼 경우에는 애석하게도 잘 구성되어 있다고는 말할 수 없는 것이 대부분이었다.

「캡틴 쯔바사」라는 인기 만화가 패밀리 소프트웨어화 된다는 얘기가 나돌 때, 한편에서는 예전처럼 어린이 눈속임에 불과한 내용의 게임이 나오게 될 것이라고 내심 기대하고 있지 않았다.

그러나, 결과는 이와 달랐다. 발매 전에 소프트웨어를 이미 본 관계자들의 얘기를 들어 보아도 역시 달랐다.

그리고 실제로 소프트웨어를 플레이해 보면 그 치밀한 게임 구성을 통해 확실한 재미를 느낄수 있다. 어쨌든 참신한 게임 시스템이면서도 재미가 넘치는 게임이다.

'캐릭터 게임은 절대 금물'이라는 생각을 갖고 있는 게임 디자이너들에게 충격으로 받아들여졌다.

이 캡틴 쯔바사는 그런의미에서 캐릭터 게임 사상 처음으로 플레이다운 플레이를 해보는 가치있는 소프트웨어라 해도 과언이 아닐 것이다. 〈일본 : 강준환 기자〉

테크모가 캡틴 쯔바사를 채택한 이유

우선은 테크모가 어째서 「캡틴 쯔바사」라는 캐릭터를 생각했던 것인가, 개발부 기획과의 T씨에게 의문을 제기해 보았다.

"우리는 오래전부터 비디오 게임으로 인기 있었던 「월드컵」을 패밀리에 이식했으면 좋겠다고 마음먹고 있었습니다. 그래서 어떻게 축구를 소재로 한 만화, 「캡틴 쯔바사」와 게임을 결합시킬 수 없을까 고민에 빠져 있었습니다. 그것이 적당한 시기에 가능해진 것입니다."

본디 「월드컵」 자체가 비디오 게임으로서는 빅히트에 속하는 수작이다.

그대로 패밀리에 이식해도 화제가 될 것은 틀림없었던 것인 만큼 굳이 캡틴 쯔바사와 도킹시켰다는 것은 모험이었을지도 모른다.

감독으로부터 어드바이스를 받을 수 있다.

왜냐하면 앞서도 기술했듯이 캐릭터 게임이 되면 아무래도 그 인기 캐릭터를 전면에 가득 채운 나머지, 종합적 게임으로서의 재미가 현저히 줄어드는 경우가 왕왕 있기 때문이다.

무엇보다 기획 담당의 T씨가 동네 소년 축구팀을 이끌고 자진 전국대회에 나간 적이 있는 경력자라는 것이다.

그 경력 중에서 실제로 있었던 일 등을 중간 중간 게임 중에 살리려 하는 기분이 이 「캡틴 쯔바사」계획을 추진하는 원동력이 된 것

이처럼 「캡틴 쯔바사」의 시합 시작전의 '정보'커맨드라는 것은 T씨의 어드바이스를 받기 위한 커맨드인지 모른다.

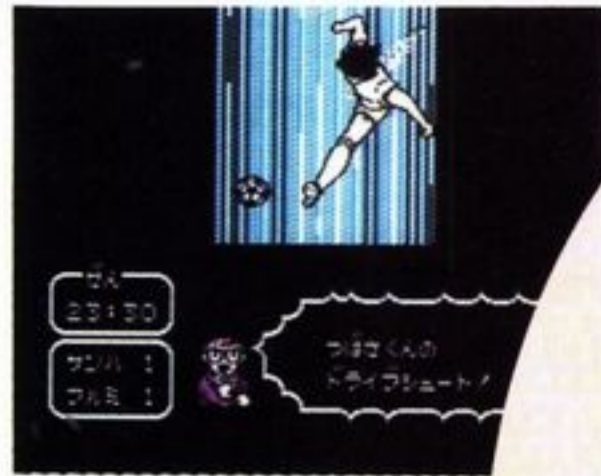
리얼타임이 아닌 축구게임

일반적으로 '축구게임'이라면 어떤 게임을 상상할까?

아마 십중팔구의 사람은 조이스틱(혹은 십자버튼)으로 작은 내 캐릭터를 움직이며, 패스 버튼과 슛 버튼으로 볼을 다루는 「닌텐도 축구」 타입의 게임을 머리에 그릴 것이다.

그러나 「캡틴 쯔바사」는 축구게임이면서도 그러한 종래의 유형과는 근본적으로 다른 게임 시스템을 채택하고 있다.

화면의 약 반정도 크기, 가로의 시네마 스크린 속을 마치 애니메이션처럼 그려진 캐릭터가 볼을 드리볼하며 달린다.

그 진로를 방해하는 적 팀 선수의 그림자. 할 수 없이 패스 커맨드를 선택하여 다른 선수에게 패스를 보낸다. 그러면 화면은 전환해 스탠드와 공중을 분별하며 그 앞을 볼이 가로질러 간다.

가슴뛰는 「캡틴 쯔바사」의 애니메이션 처리

그리고 패스를 가로채는 쯔바사(翼)군의 그림.
쉴틈을 주지 않고 '슛' 커맨드를 선택하여 필살의 드라이브슛 순간!

볼이 날아가는 장면을 3패턴으로 표시한 직후, 골 문전 앞의 그림으로 바뀌며 골키퍼가 옆으로 뛰어든다. 그러나 펀칭이 미치지 못하고 골 네트를 강타하는 볼…

어쨌든 축구시합의 흐름을 잘 보여 주겠다는 것이 이 「캡틴 쯔바사」 게임시스템의 최대 목표인 것이다.

플레이어는 AVG처럼 커맨드를 입력할 뿐. 물론 드리볼 시에는+버튼으로 자신을 움직일 수도 있으나, 어디까지나 그것은 캐릭터의 이동방향을 지시할 뿐으로 「닌텐도 축구」에 있던 볼을 빼앗는 기술 등은 전혀 존재치 않는다.

극단적으로 말하면 이 게임을 플레이하는 데는 반사신경 등은 전혀 필요로 하고있지 않다.

적이 공격해 올 때를 제외하면 커맨드를 입력하지 않는 한은 게임이 진행되지 않는, 완전한 비 리얼타임의 축구를 게임화할 때에 일찍이 누가 이 같은 게임 시스템을 생각해 냈을까.

단지 이처럼 감탄할게 아니라 비 리얼타임 시스템의 어디가 뛰어난지에 대해 알아보고 그 특성을 취한 「캡틴 쯔바사」가 이제까지의 축구게임에 없었던 어떤 특징이 발휘되었는지 알아보기로 하자.

「캡틴 쯔바사」의 시스템은 이것이 장점

마치 어드벤처 게임와 같은 커맨드 선택을 함에 따라 게임은 진행된다. 전략 스포츠 시뮬레이션 게임이라 해도 좋다.

우선 무엇보다도 시각적으로 즐길 수 있게 만들었다 이것은 큰 플러스 요소라 말할 수 있겠다. 이제까지는 장르면에서 말하면 어드벤처 게임으로밖에 할 수 없었던 그래픽을 계속 보여가는 수법을 「캡틴 쯔바사」는 축구게임임에도 불구하고 멋지게 흡수했던 것이다.

덧붙여 패밀리의 하드 특성을 충분히 살려 스프라이트를 사용, 어드벤쳐 게임으로만 가능했던 애니메이션 처리를 이상적인 템포로 완성하고 있다.

히유가(日向)의 강인한 드리볼

이것이 지도우군과 다치가형제의 콤비 플레이, 스카이 러브 투윈 슛이다! 볼이 흔들리면서 골로 향한다!

앞에 볼을 빼앗는 미스기(三杉)군, 너무나도 슛이 강렬하여 볼이 파열해 버리는 슈나이더 등, 그 애니메이션을 보면 캡틴 쯔바사를 모르는 사람도 저절로 탄성을 올릴 것이다.

강력한 필사 슛을 차기 전에 명 캐릭터가 말을 중얼거리는 것도 독특.

그리고 이 게임의 최대 선전 문구가 '필살슛'이다.

원작을 보고 있는 사람이라면 알겠지만 「캡틴 쯔바사」의 주요 등장인물들은 각기 드라이브슛, 타이거 슛, 슬라이더 슛, 화이어 슛이라는 개성적인 필살슛을 지니고 있다.

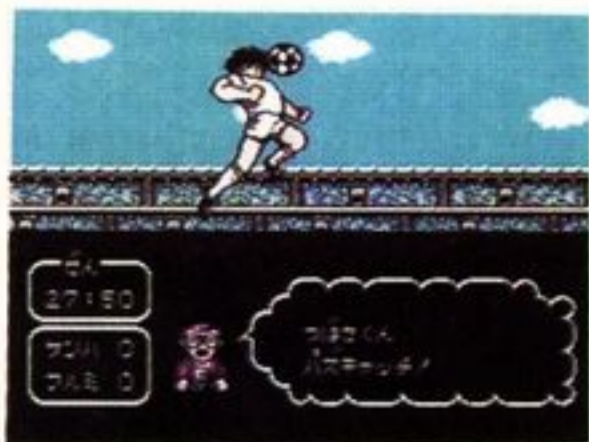
패밀리판 「캡틴 쯔바사」는 비(非) 리얼타임의 커맨드 입력을 한 덕분으로, 필살 슛까지도 사용할 수 있게 되어 있는 것이다.

개개인의 슛마다 실로 놀랄만한 애니메이션 패턴이 갖추어져 있으므로 이 또한 가치가 있다(특히 지도우와 다치카(立在)형제의 콤비에 의한 스카이 러브 투윈 슛(SKY LOVE TWIN SHOOT)은 일품!.

리얼타임제 축구게임에서는 절대로 실현할 수 없었던 요소중 하나라 할 수 있겠다.

상태와 성장 개념

「캡틴 쯔바사」 시스템의 참신함은 이뿐만 아니다.

종래처럼 플레이어의 손끝 테크닉에 의해 게임중의 선수 동작이 결정되는 것이 아닌 만큼, 선수 하나하나에게 자세히 설정된 상태의 숫치가 게임 전면에 표시되게 되어 있다. 요컨데 패스, 테클, 슛 등의 각 상태를 보고 그 선수의 능력을 판단하고 그 장면에서 어떤 행동을 취할 것인가 하는 사고성이 키워지게 되는 것이다.

동료로부터 패스를 받는 쯔바사.
좋다! 이번은 이쪽의 공격차례다!

그에 수반하여 경험치와 레벨업이라는 개념도 도입되었다. 즉 시합에 이기거나 슛을 정하거나 하면 각 선수에게 일정 경험치가 주어지고(이는 프로그램의 내부에서 처리되고 있으므로 볼 수는 없다), 경험치가 어느 정도 모이면 그 캐릭터가 레벨업한다는 시스템이다. 물론 레벨업하면 패스, 슛 등의 각 상태치가 상승하고 그 캐릭터는 보다 강해져 간다.

여기서 주목해야 할 것이 설령 시합에 져도 레벨업하는 선수가 있다는 사실일 것이다. 진다 해도 동등한 대전 상대와 시합하고 있다면 점차로 자기팀의 실력이 강해져 언젠가는 이길 수 있게 된다는 것이다.

시간만 할애하면 누구든 반드시 최후까지 갈 수 있다는 친절한 설계에도 호감을 지니게 한다.

그러나 불만족한 점은 역시 있다

이제까지는 「캡틴 쯔바사」의 장점에 대해서만 다루었는데, 그렇다면 불만족한 점은 없는 걸까? 결코 그렇지만은 않다.

우선 시스템에 관해 말하면 적 선수의 누가 어디에 있는지 전혀 알 수 없다는 것을 들 수 있다. 특히 각팀의 주력선수가 어느 편에 있는지를 파악할 수 없다는 것은 문제이다. 슈나이더나 팬 디아스 급의 슈퍼선수는 접촉을 가능한 피하려 생각해도 그 현재 위치를 알 수 없으면 방법이 없기 때문이다.

그리고 부자연스런듯한 「미사키군을 찾아라!」의 AVG모드. 이는 분명 사족(蛇足)일 것이다. 납득이가는 AVG라면 적어도 시간제한은 있다. 옛날처럼 커서로 이리저리 화면상을 샅샅이 돌리지 않으면 안되니 너무 어려워 곤란할 정도이다.

사람들 중에는 갑군을 발견하지 못한채 엔딩을 맞는 경우도 많을 것이다.

이것은 특히 패밀리 관계의 소프트웨어에 말할 수 있는 것인데, 「AVG나 RPG의 요소를 도입한 어떤 타입의 게임」(흔히 이같은 느낌을 주는 광고이다) 이라며 실로 우수한 게임이라는 이미지로 만들어지고 있는 것은 유감이다. 확실히 이 패밀리 관계의 작품은 재미있는 것도 있으나, 대개의 작품이 서로의 요소를 완전 소화시키지 못한 채 오히려 조잡한 게임이 되어 버리는 경우도 부정할 수 없는 사실이다.

「캡틴 쯔바사」의 경우는 그 정도가 지나치지 않아 다행이나, 패밀리 계에는 아직 이런 요소를 욕심낸 나머지 완성도가 낮은 형의 게임이 많다.

여러 유형의 요소를 가미한다는 것은 그것은 그런대로 장르를 융합한 듯한 느낌을 주어 좋을지 모르나, 슈팅이면 슈팅, RPG면 RPG로 주관이 있는 게임이 났다고 할 수 있겠다. 끝으로 「캡틴 쯔바사」에서 느낄 수 있는 불만 한 가지를 더 들자면,

적과 접촉하거나 슛하거나 하면 이러한 비주얼 화면이 된다.

그것은 비 리얼타임제로 했음에도 전략성이 약하다는 점이다.

결국 라인제를 드리볼한 뒤, 센타링을 올려 발리(VOLLEY) 혹은 필살 슛으로 겟(GET)이라는 원패턴 공격으로, 어느 시합도 쉽게 끝나 버린다. 그 탓으로 1시간이라도 연속 플레이하면 싫증이 느껴지기도 한다.

참고로 테크모사 개발팀 I씨 얘기에 의하면 「캡틴 쯔바사」의 프로그램 중에는 상당히 복잡한 수로 얽혀 있어 패스가 통할까, 슛으로 정할 것인가 하는 판단은 순전히 운에 의해 좌우된다고 말한다.

과연 운의 요소도 중요하지만, 우승할 수 없는 상대에게는 절대로 이길 수 없다는 프로그램이 됨으로써 재미가 줄어들 수밖에.
플레이할 때마다 변화와 전략성을 동시에 채워준다는 것은 역시 어려운 것이리라.

앞으로 기대하는「캡틴 쯔바사」의 효과

앞서 불만점을 세 가지 나열했지만, 실제로 그런 불만은 미미한 것으로 , 오히려「캡틴 쯔바사」는 매번마다 화면이 바뀌는 빠른 템포의 진행이 마음에 드는 게임이라고 할 수 있겠다.

「미사키를 찾아라 !」라는 AVG모드에서 정해진 커맨드 입력 숫치대로 미사키 군을 찾지 못하면 제2부는 미사키군없이 싸우게 된다.

생각컨데 게임의 최대 생명이란 그 작품이 지니고있는 리듬, 템포인지도 모른다.

아무리 좋은 내용을 담은 게임이라도 진행템포가 나쁘면 많은 사람으로부터 인정받기를 바라기 어렵다. 반대로 템포만 좋으면 그만큼 새로운 아이디어가 없는 게임이라도 즐겁게 생각해 버리므로 뜻밖이다.

솔직히 말해 내용적으로는 하찮은 게임임에도 센스가 있는 디폴메 그래픽, 감동적인 BGM이 멋지게 매치되어 조화를 이루고 있다.

게임센타에서는 그다지 히트되지 못했지만, 편견을 없애고 보면 이 템포의 우수함, 그리고 그것이 쾌감으로 이어지고 있다는 사실은 부인할 수 없다.

이제부터의 게임은 템포다—「캡틴 쯔바사」를 보고 이를 알아챈 각 소프트 하우스가 앞으로 RPG나 SLG도 「캡틴 쯔바사」와 유사한 시스템을 도입하게 될지 모른다.

아니 이미 손을 대기 시작한 소프트 하우스가 있을 것이다.

예를 들면 이것을 발판으로 야구게임이 만들어지게 되면 가슴뛰는 경기를 즐길 수 있게 될지도…

가까운 장래,「캡틴 쯔바사」의 효과가 업계를 석권할 날이 오리란 것도 결코 꿈같은 얘기는 아닌 것이다.

게임뮤직과 애니메이션 동호회 만들어주세요!

안녕하세요!

제 이름은 이재민이라고해요. 신반포중학교 3학년입니다. 그리고 게임뮤직에 관해서는 타의 추종을 불허한다고 자부하는 소년입니다.

아~ 먼저 게임챔프의 창간을 축하드려야겠군요. 정말 축하드려요!

제가 잛은 글솜씨로 편지를 쓰는 까닭은 게임챔프에 바라는 것이 몇가지 있기 때문이예요!

첫번째는 게임챔프안에 일본어 강좌코너를 만들었으면 하는 생각입니다. 왜냐구요? 음~ 현재 우리나라 게임 실정으로는 99%가 일본에 의존하고 있습니다. 마찬가지로 대부분의 게임들은 전부 일어로 나와요. 부끄럽긴 하지만 게임을 제대로 해보려면 먼저 말을 알아야겠죠?

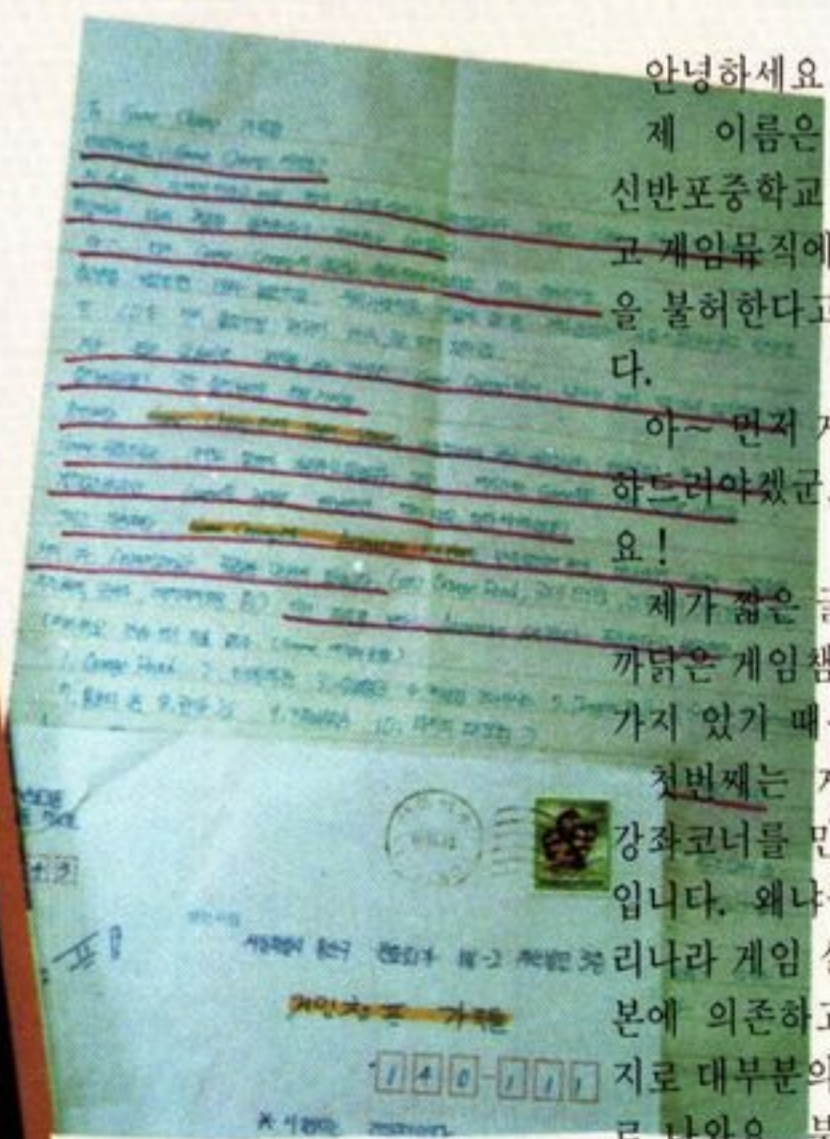
두번째는 애니메이션 코너를 만들었으면 해요. 왜냐면 지금의 게임들은 거의 애니메이션과 밀접한 관계가 있어요. 이런 점들로 미루어보아 애니메이션 소개코너가 필요하다고 생각해요.

만약 애니메이션 코너를 만든다면 최신작뿐만 아니라 고전들도 고루 섞어 소개하고 스토리도 소개하고 사진도 많이 넣어주세요.

마지막으로 게임뮤직과 애니메이션 동호회를 만드는게 어떨까요? 서로 모여서 정보도 교환하고 전문코너가 생기면 기사도 쓰고요.

지금까지의 건의들은 제 생각에 꼭 필요한 것들이고 또 이루어졌으면 하는 것입니다.

전국의 게임챔프 팬들도 같은 생각일꺼예요. (나의 착각인가?)

마지막으로 게임챔프가 더욱 발전하길 바라면 이만 줄이겠습니다.

CF모델, 텔런트, 연극영화과

6년의 전통과 명성은 하루아침에
이루어지지 않습니다.
연기자의 엄청난 노하우를 갖고 있는
전운 액터스쿨. 개성있는 참신한
지망생을 찾고 있으니, 160평
스튜디오에서 당신의 꿈을 펼쳐
보십시요.

원 장 : 전 운

※ 시설 견학상담을 꼭 하신후 접수하셔요.

서울 영등포구 여의도동 24 두레빌딩 2층(MBC앞)
방송·모델연수팀 : 780-0411~3

꿈과 개성을 소중히 여기는 ——

한국방송문화학원

본원스타 김미현
SBS 여형사

★스타탄생★ # CF모델·탤런트의집

(주) MTM 커뮤니케이션은 서울시 허가를 필한 법인체 매니지먼트 프로덕션으로 국내유일의 TV방송 CF모델·연기자를 관리하는 연기자 대행사로 신인 연기자를 키우고 만드는 스타탄생의 집입니다.

mtm communications (주)

탤런트·CF모델 희망자는 상담환영

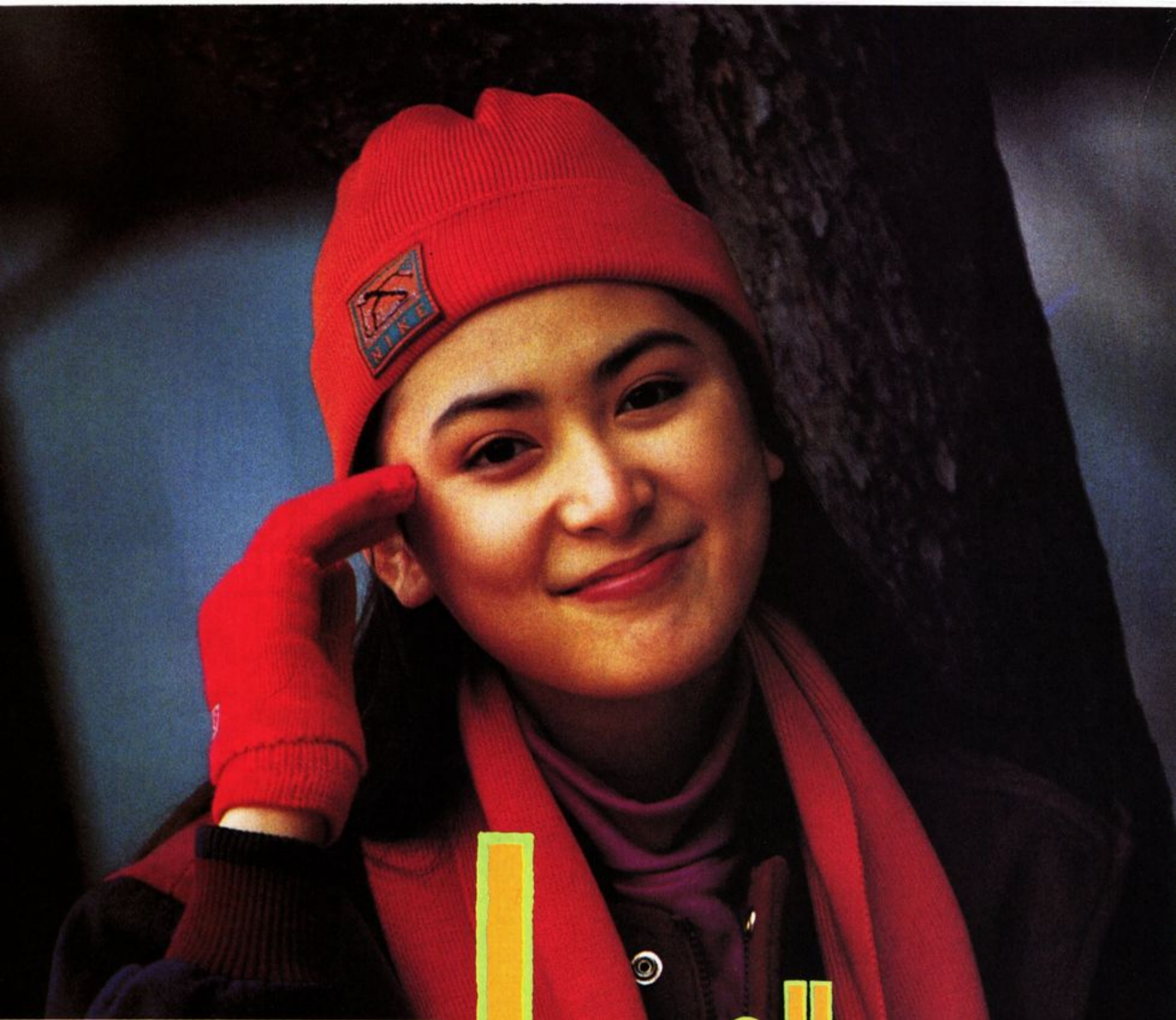
대표 : 김민성

서울시 영등포구 여의도동 24-2 선명회빌딩7층

●염정아 : 우리들의 천국
●변영훈 : 분노의 왕국
●음정희 : 도시인
●정명현 : 한지붕세가족
●옥소리 : 하얀비요일
●양동근 : 형
●이주희 : 백랑시대
●이아로 : 천국의 계단
●이혜근 : 영심이
민성 : 백랑시대
리나 : 손자병법
민정 : 고독의 문

틴틴스튜디오

송정임

사 진 : 임은성 (포토 플러스)
의상협찬 : 나이키 (삼나)
모델협찬 : MTM

INTERVIEW

브릉 브르릉--
(차안에서..)

— 요즘 제일 재미있게 하는 일은 어떤것이 있나요.

정임 : 집에서 시간이 나면 컴퓨터를 조금씩 사용하고 있어요. 특히 게임을 재미있게 하고 있어요. 삼국지, 컴퓨터 영어단어 맞추기 등등 요즘은 NBA농구를 동생과 같이 하는데 매일 져서 속상해요. 잘하는 사람에게 배우고 싶어요.
(바로 접니다!)

브르르릉--끽
(차 밖에서..)

— 으액 추워라! 이렇게 추운 겨울이 되면 무엇을 하고 싶어요?

정임 : 요즘같이 날씨가 추우면 밖에 나가서 스포츠를 즐기는 것이 가장 좋을것 같아요. 아니면 집에서 조용히 비디오를 보는것도 괜찮겠죠? 만화책을 보거나 저는 대단한 영화광이거든요.
(저도 같이 보고 싶어요...)

— 마지막으로 좋아하는 남자친구는요?

정임 : 글쎄요. 음... 이해심이 많고, 유머있고, 키 큰 남자요. 제일 중요한것은 저에게 NBA농구를 자상하게 가르쳐 줄수 있는 친구면 더 좋겠어요.(바로 접니다 !)

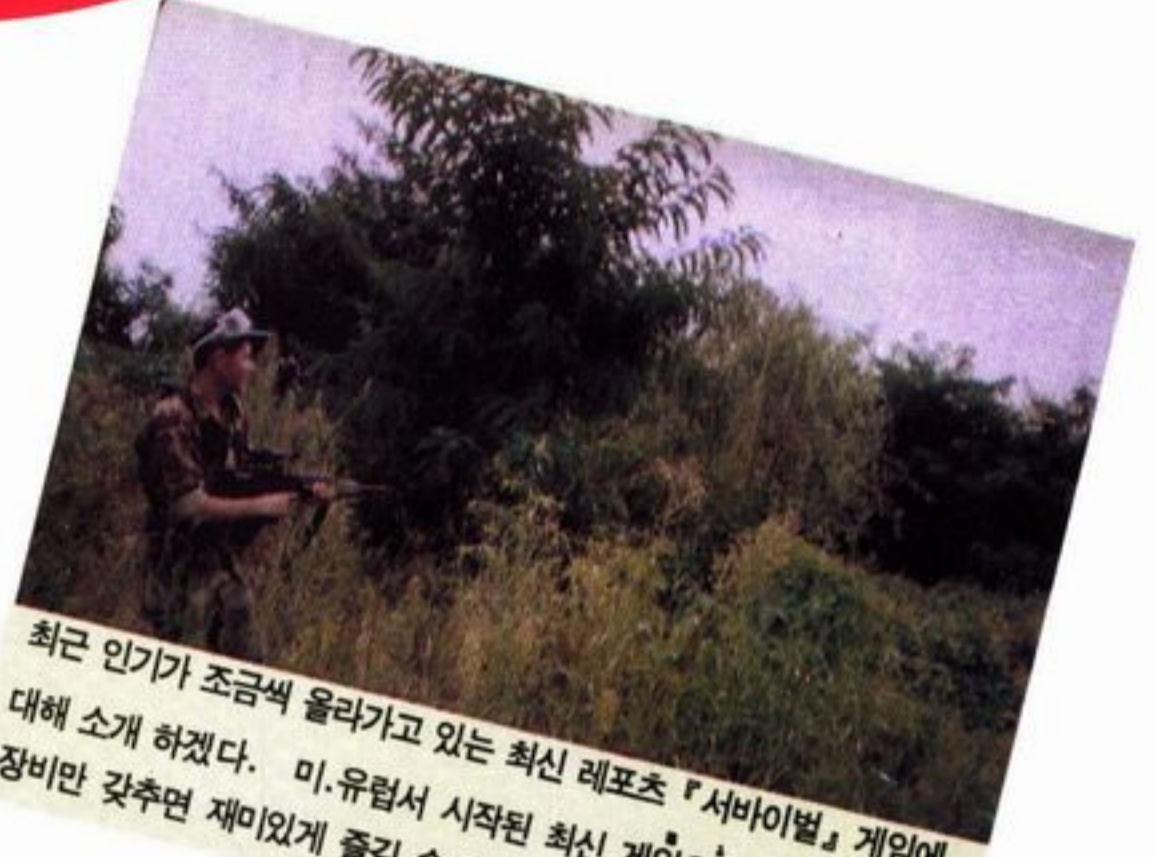
어! 이 게임기 내꺼!

①학교 : 은광여중 3학년
(으액! 고등학생인줄 알았는데)
②몇년생이에요? : 77년 7월 25일
(헤헤헤...)(험상궂은 인상을 하며)
③길이와 무게 : 168 Cm, 몸무게는
체중기가 망가져서 알 수 없음
④형제 : 1남 1녀중 차녀
⑤I.Q : (얼굴이 이쁘면 아이큐가 낮데요)
⑥자신의 매력 포인트
:눈 (와! 정말 예쁘다)
⑦좋아하는 음식
⑧좋아하는 연예인
:김혜자(사랑이 뭐길래..)
⑨아끼는 물건 : 책, 스크랩, 펑키의 유물(?)
⑩잠옷색 : 흰색

"송정임"양에게 농구를
가르쳐 주거나, 펜 레터를 쓰시고
싶은 분은 아래 주소로 편지주세요.
강남구 도곡동 952-15 송정임 앞

서바이버(생존) 게임

하•비•스•페•이•스

199X년 12월 X일 .... 게임챔프 창간이후 테러집단은 게임챔프를 얻기위해 기지를 습격했다. 이에 소규모의 정예요원이 테러집단을 저지하기 위해 나섰다. 작전명은 『챔프 서바이벌』 게임이다.!

최근 인기가 조금씩 올라가고 있는 최신 레포츠 『서바이벌』 게임에 대해 소개 하겠다. 미.유럽서 시작된 최신 게임으로 누구든 간단히 장비만 갖추면 재미있게 즐길 수 있다.

간단한 게임방법

정해진시간(30분 1시간) 동안에 남아있는 생존자 수 혹은 고지의 깃발을 사수했나로 결정한다.

필수장비

게임에 들어가기 전에는 안전 장비를 꼭 갖추어야한다.

고글(보호안경)

BB탄

BB탄용 총

스와트(SWAT:스페샬 웨펀 엔드 테틱스)클럽은 개인적으로 작은 팀을 만들어 서바이버게임 대중화에 힘쓰고 있는 클럽중 하나이다. 만약 팀을 구성해서 본격적인 게임을 하실 분은 아래 주소로 편지해서 서로 교류하도록 하세요.
그들은 실전에 경험이 많아서 도전해 오는 팀들도 많이 있다고 한다.

주소 : 동작구 상도1동 7-91번지 이름 : 조정현(가수이름과 같음...)

옵션 장비

얼굴가리개

군복

가스총 (연사식)

알려드립니다!

자신의 재미있고 유익한 취미를 다른사람에게 소개 시켜 주시고 싶으신 분은 아래 전화로 연락을 주세요.
전화번호 : 702-3211 하비 스페이스 담당자앞

챔프클럽

신상품 • 행사
음반 • 영화
CD • 가볼만한 곳
비디오 • 책

CD

스트레스해소 음악

총 6곡으로 써전윈드, 모닝샤워 엔 티 타임, 스카이 로드 뷰가 있는데, 뉴에이지 요소로서 혼란되어있는 뇌파를 알파파로 바꾸어 주므로 편안한 상태가 된다.

Ray of The Master
YUHKI

■킹레코드 ■12월 발매
■7,500원 ■756−5151

마이클 볼튼

MICHAEL BOLTON
Timeless

타임레스(Timeless : 클래식)자신이 평소아끼고 사랑하던 옛노래 10곡을 선정하여 부른 이 앨범에는 비지스의 더 러브썸바디(the love someboby), 비틀스의 예스터데이(yesterday), 빙 크로스비의 화이트 크리스마스 등이 수록되어 있다. ■CBS ■11월말 발매 ■가격 미정 ■274−3783

龍虎の拳

비룡의 권

이것은 요즘 게임센타에서 유명했던 비룡의 권이란 게임음악 CD이다. 총 228곡이 수록되어 있으며, 타이틀 곡은 오리지날과 어레인지 버젼이 함께 수록되어 있다. ■포니캐년 ■발매중 ■3,500엔

신상품

안암 캐치시계

코디네이트 시계로서 의상, 액세서리, 구두, 핸드백과 완벽한 조화를 이룬다. 메탈소재의 강렬한 인상에서 심플한 느낌의 패션 연출까지 신세대의 감성을 철저하게 만족시켜줄 것이다.

■FX001A
■안암 ■27,000원
■745−0941

에어발리 스틱포스

농구시즌을 맞이하여 내놓은 신제품으로 겉피(UPPER) 부분은 네오프랜(NEOPRENE) 소재를 사용한 다이나믹 피트 이너브츠(INNERBOOT)는 발의 움직에 따라 유연한 착화감 제공. 발중간 부분의 어드져스트 어블 핏트(ADJUSTABLE FIT) 는 착화의 의지대로 조절할 수 있어 농구 경기시 착하감이 우수하며 부상을 방지해 줄 수 있다.

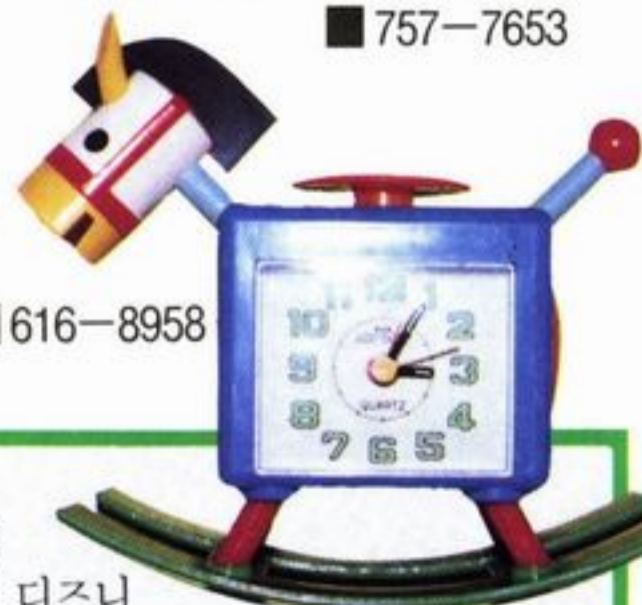
■나이키(삼나) ■75,000원 ■616−8958

목마시계

이것은 시계이다. 단지 목마 처럼 생겼을 뿐이다. 하지만 어린학생들은 장난감인줄 알 수도 있다. 동생에게 빼앗기지 않도록 신경을 써야 한다. ■아트박스 ■29,000원 ■757−7653

음반

안경원

이름이 특이하다. 여가수로써 힘있는 목소리를 구사하는 신인으로써 주목받고 있다. 그룹에서 리드보칼로 활동하며 가요 뿐 아니라 여러가지 장르에서 폭넓게 활동하며 실력을 쌓고 있다.
■지구레코드 ■12월초 출반
■가격미정 ■387−3111

LOUIS ARMSTRONG (루이 암스트롱)/Disney Song The Satchmo Way (디즈니송 샛치모 웨이)

LOUIS ARMSTRONG
DISNEY SONGS THE SATCHMO WAY

널리 알려진 디즈니 만화의 주제가들을 루이 암스트롱이 부른 앨범이다. 걸직한 목소리에서 실려 나오는 디즈니의 멜로디가 정감있게 들린다. 샛치모란 그의 애칭이다.

■서울음반 ■12월초 출반
■3,600원 ■786−4521

비디오

서태지 뮤직비디오

■한덕엔터테이먼트
■발매 중 ■28,000원
■517－5941

난알아요, 환상속의 그대, 너와함께 한 시간속에서 등이 나오며 일본 아사히 TV녹화공연, 신주꾸 공연, 서태지 3총사의 어린시절, 10문10답(그것이 알고싶어요)

스타의 하루, 서태지와 아이들 라이브공연 실황등이 들어있다.

엄마는 해결사

■CIC ■12월 출시
■미정 ■420－7327

오늘, 터프가이 실베스타 스텔론의 엄청난 강적이 나타났다. 울퉁불퉁 근육질의 실베스타 스텔론도 이제, 금발의 할머니가 거리를 청소하기 시작했다.

범인을 잡고 추적하는데는 일등이지만 어딘지 약간 우둔하고 맹한 L. A. 경찰 죠. 그에게는 유일한 혈육이자 무서운 존재가 있는데 다름아닌 그의 어머니.

어느날 멀리 뉴저지로부터 엄마가 아들 죠를 찾아온다. 그 이후로 죠의 생활은 새벽 3시에 요란한 진공 청소기의 소리로 단잠을 깨우는 등 엄마의 간섭으로 평상시의 생활균형이 처참하게 깨어지게 된다. 그러던 어느날, 엄마는 죠의 소총을 물로 닦다가 망가지자 새로운 총을 사주기 위해 상점으로 나갔다가 불법으로 총을 사게 되고, 우연히 갱단의 살인현장을 목격하게 되는데…….

엄마는 해결사는 람보, 록키의 근육질의 실베스터 스텔론이 처음으로 코믹영화에 출연하여 웃기는 재주를 선보인 작품으로 이 영화에서 스텔론은 다혈질의 엄마 치마폭에서 허덕이는 마마보이로 새롭게 변신하고 있다.

사랑의 크리스마스

■CIC ■12월 출시 ■미정
■420－7327

에단과 그의 여동생 할리가 올해 가장 받고싶은 크리스마스 선물은 인형도 발레렛슨 티켓도 아닌 엄마, 아빠!

아빠 마이클이 안락한 여피족(젊은 나이에 호화생활을 즐기는사람들)의 생활을 포기한채 2류식당에서의 힘든 노역을 시작하자, 엄마 캐서린은 그에 반발 이혼을 선언한 것이다. 크리스마스 시즌이 다가오자 온 가족이 함께 했던 단란했던 순간들이 그리워진 할리는 백화점 산타할아버지에게 엄마, 아빠와 함께 살게 해달라고 조른다.

행사

YMCA방학 건강스포 교실

춥다고 집에 웅크리고 있는 것은 챔프친구가 될 자격이 없다.

운동하면 건강해 진다는 것은 당연한 진리이며 특히 겨울은 더욱 운동을 열심히 해야할 계절이다. 이에 YMCA에서 체육부 선생님들의 후끈후끈하고 알찬 체육강의를 권하는 바이다. 대상은 초, 중고까지 가능하며 종목은 다음과 같다.

운동시간은 1시간이며 30분씩 교대로 운동을 할 수 있다.

■전화문의 : 735－4612
■김기현 선생님

건강스포츠교실

스포츠 종목	대 상
소년소녀 건강스포츠교실	중, 고생
기초체력훈련 특별교실	고3(체대입시생)
농구 특별 교실	초, 중고
동계 유도교실	초, 중고, 일반
배구 특별교실	초, 중고, 일반
YMCA 스키 교실	초, 중고
동장군(스케이트) 교실	국민학생

영화

오렌지 나라

■지미필름 ■12월개봉
■277－5470 ■중고생 관람

영동개발의 붐을 타고 탄생한 신도시 압구정동은 기성세대와 차단된 젊은이들의 새로운 유토피아. 새로운 문화의 물결속에 성장에 성장을 거듭한 오렌지족.

자신의 행동, 말, 옷차림에 대해 간섭받는 것을 곧 사생활 침해라고 생각하는 이들. 신선하면서도 어딘지 모르게 상업적인 냄새를 풍기는 오렌지들에게도 꿈과 사랑, 아픔이 있고 그들만의 질서가 있다.

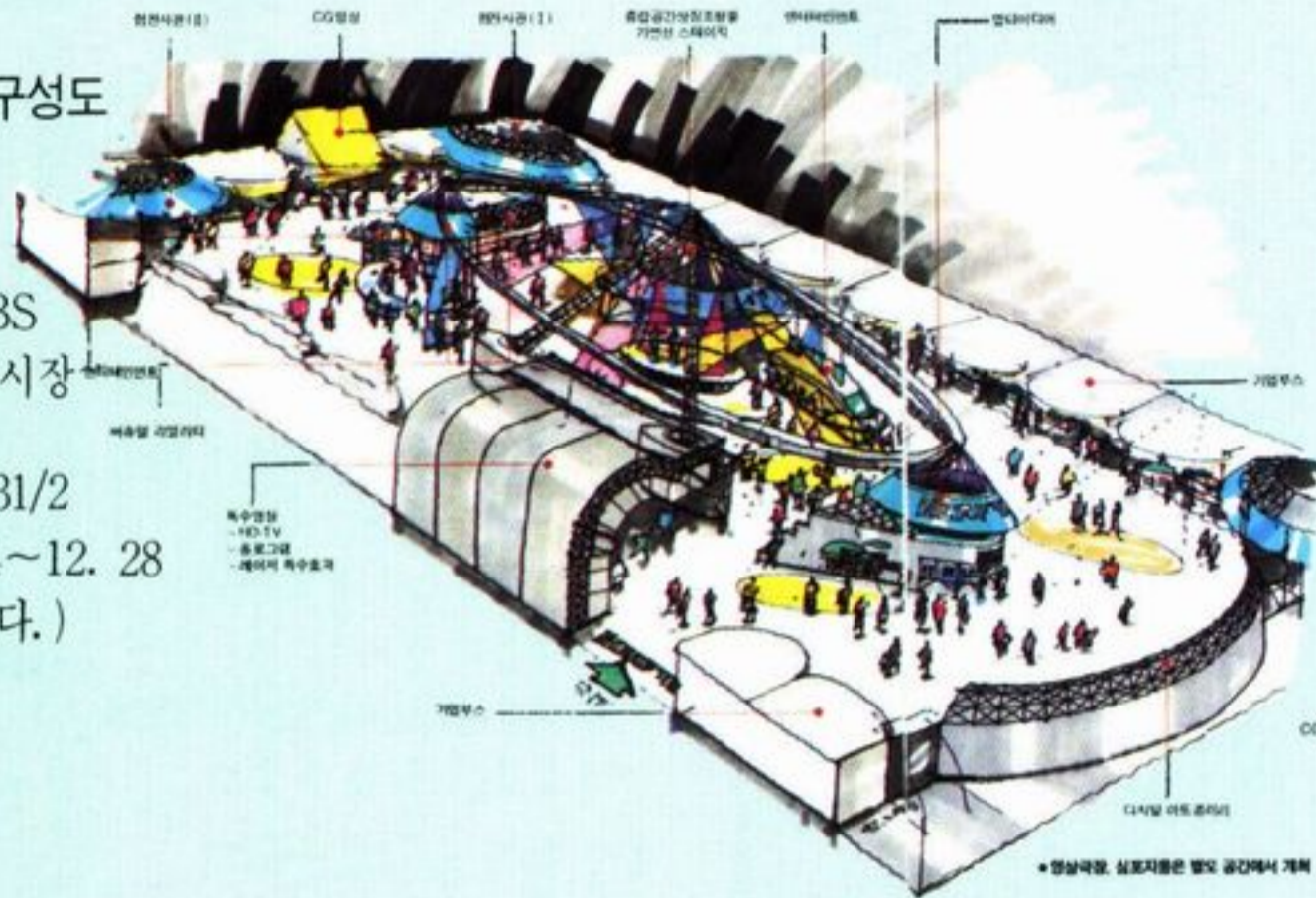
21세기 젊은이들의 모습을 심도있게 묘사, 동시에 같이 공감

피터팬

"이 일은 전에도 일어났었고, 또 앞으로도 일어날 것입니다." 라고 시작되는 제임스 배리 경의 이야기 '피터팬', '불가능한 세계'라는 뜻의 '네버랜드' 이 작품의 원작은 스코틀랜드 출신의 소설가이자 극작가인 제임스 M. 배리경이 1904년에 쓴 희곡이다. 이것을 월트 디즈니의 모든 스텝이 동원되어 감동적이고 재미있게 구성하였다. 줄거리는 웬디가 어린이로써 마지막 꿈을 꾸고 있을때, 피터팬이 창문으로 날아와 그림자를 찾는다. 웬디는 그림자를 꿰매주었고, 피터는 웬디를 네버랜드로 초대한다. 그리고 다시 네버랜드의 이야기가 시작된다.

■워너브라더스 ■12월 개봉
■547－0181 ■초중고생 관람가

가볼만한 곳

전시장 구성도

■주최 : 대전엑스포 & KBS
■행사장소 : 한국 종합전시장(코엑스 : KOEX) 별관
■행사문의 : (02)575-8131/2
■행사일정 : 1992. 12. 24~12. 28
(크리스마스 연휴이기도 하다.)

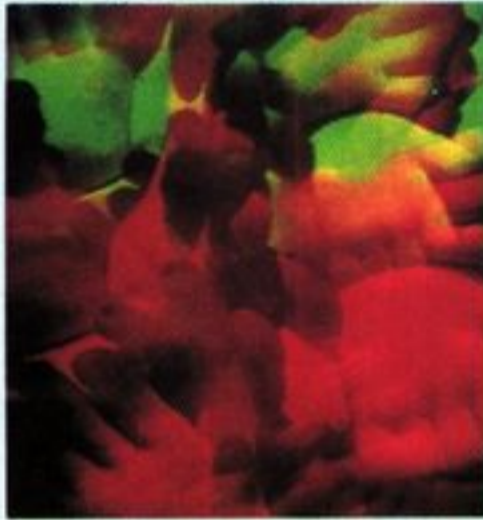
최신 대형 게임을 직접즐기자

R-360

환상적인 홀로그램

환상적인 홀로그램

제목부터가 믿겨지지 않는다. 국내에서도 게임을 전시회에서 볼수 있게 되다니. 이것은 다름 아닌 대전엑스포 93을 맞이하여 KBS가 주최하는 제 2 회 컴퓨터 영상축전(SCAF92)에서 이다. 첫번째 행사의 노하우를 바탕으로 치루어지는 이번 행사에는 만지고, 느끼고, 참여하자! 라는 캐치 프레이즈를 내걸 정도로 입장객에게 더많은 정보와 재미를 주기위해 여러가지 이벤트 시설을 구성해 놓고 있다.

행사의 주요내용은 첨단 과학 영상의 새로운 면모를 선보이는 장으로써 우선 어뮤즈먼트(Amusement)관, 멀티미디어(Multimedia)관, 디지탈 아트 갤러리(digital art Gallery)관, 특수영상(스페셜 이팩트 : Spesial Effect)관, VR(버추얼 리얼리티 : Virtual Reality)관으로 크게 나누어 볼 수 있다.

우리의 게임명인들이 지켜볼 코너는 바로 어뮤즈먼트관이다. 이곳에는 최고의 첨단 대형 게임기들과 소프트웨어들이 전시될 예정이다. 특히 이곳에는 한참 관심의 대상이 되어왔던 세가사의 R360이 선보일 예정이며, 타이토의 최신형 가상현실 시뮬레이터도 선보일 예정이다.

돔 안에 8명이 들어가서 화면에 나타나는 우주 외계인들과 교전할 수 있는 『사이버 돔(Cyber Dome)』 생각만 해도 너무 재미있을것 같다.

혹시 파도타기를 해본적이 있는지… 가상현실 시뮬러이터중 파도타기를 할수있는 기계가 있다는데 과연 수영복(?)을 준비해 가야할 지는 의문이다.

그외에도 CD-I, 멀티미디어 백과사전을 볼 수 있는 멀티미디어관, 컴퓨터영상의 최고작품들을 모아놓은 디지탈 아트 갤러리관, 고해상 TV와 홀로그램, 레이져쇼등을 감상할 수 있는 특수영상관등이 준비되어있다. 게임을 좋아하는 챔프가족으로써는 도저히 놓칠 수 없는 행사이다.

책

만화 프로 테크닉

■이원복외 5명 ■다섯수레
■9, 800원

만화에 대한 약간의 자질만 있고 이 책을 완벽히 독파한다면 게임에 등장하는 모든 캐릭터는 자신있게 표현할 걸!!

만화 프로 테크닉은 국내 최고의 만화가라 인정받는 분들이 토해내는 만화에 대한 열정과 애착이 가득 담겨져 있다.

만화에 대한 기초상식부터 준비물에 대한 너무 자세한 소개, 표현기법, 연출기법, 스토리짜기 등 과연이라는 감탄이 나올 정도!!

만화를 사랑하는 독자들에게는 자신들의 보물 1호로 삼을만한 책임을 자신있게 권한다.

삼국지

■박경용 ■바른사
■각권 3,000원

삼국지를 모르는 사람도 있을까?

유비, 관우, 장비를 모르는 사람은 더욱 없을걸?

그러나 삼국지에 대해 완전히 독파한 사람은 분명히없을 것이다.

광활한 중국 대지에 펼쳐지는 장군들의 용맹, 그리고 지략, 그리고 의리…

영웅호걸들의 모습 속에서 우리의 모습과 미래가 보이지 않는가?

삼국지III라는 게임도 등장했는데… 아마 그 게임을 격파하는데 많은 도움을 줄걸!!

부산

홈게임프라자

각종 게임기
롬팩 도매 전문점

슈퍼겜보이

슈퍼콤X-1600

취급품목

- 재믹스 롬팩 및 메가팩
- 겜보이 롬팩 및 메가팩
- 겜보이 카드팩
- 훼미리 롬팩 및 합일팩
- 컴보이 롬팩
- 16비트 팩
- 겜보이 30합 75합 80합 120합
- 재믹스 30합 64합 80합 120합
- 재믹스 전용스틱
- 겜보이 전용스틱
- 겜보이, 재믹스겸용스틱
- 훼미리스틱
- 각종 무선스틱
- 광선총
- 컴보이 조이스틱

부산진시장
서면 →
←부두
농협
■ 홈게임프라자
↓범일전화국

주소 : 부산시 동구 범일 2동 611번지
TEL : 645-2158~9
FAX : 645-2159

전문점탐방

GAME KINGDOM

GAME KINGDOM KOREA CO.

게임왕국

국내 최고의 게임매장을 경험하세요!

— 취재 김두원 기자

출동

켁켁. 날씨가 왜 이렇게 춥지. 용산전자상가가 국내 게임의 메카? 그 곳에서 제일 깨끗한 상가가 관광버스터미널. 소문에 듣자하니 가장 넓은 매장이라고. 출동! 이크. 주문 확인해야지. 게임챔프 신난다 으히히!. 뽕!(또 실수). 다시 한 번 뽕. 아니 이곳이 어디야. 관광버스터미널은 용산에 위치. 1호선 용산역에서 통로를 따라 조금 걸어들어가면 곧바로 관광버스터미널 2F. 한눈팔지말고 곧바로 계단을 내려가면 30M 전방에 게임왕국 위치.

신종 슈퍼 패미컴 팩은 타의 추종을 불허

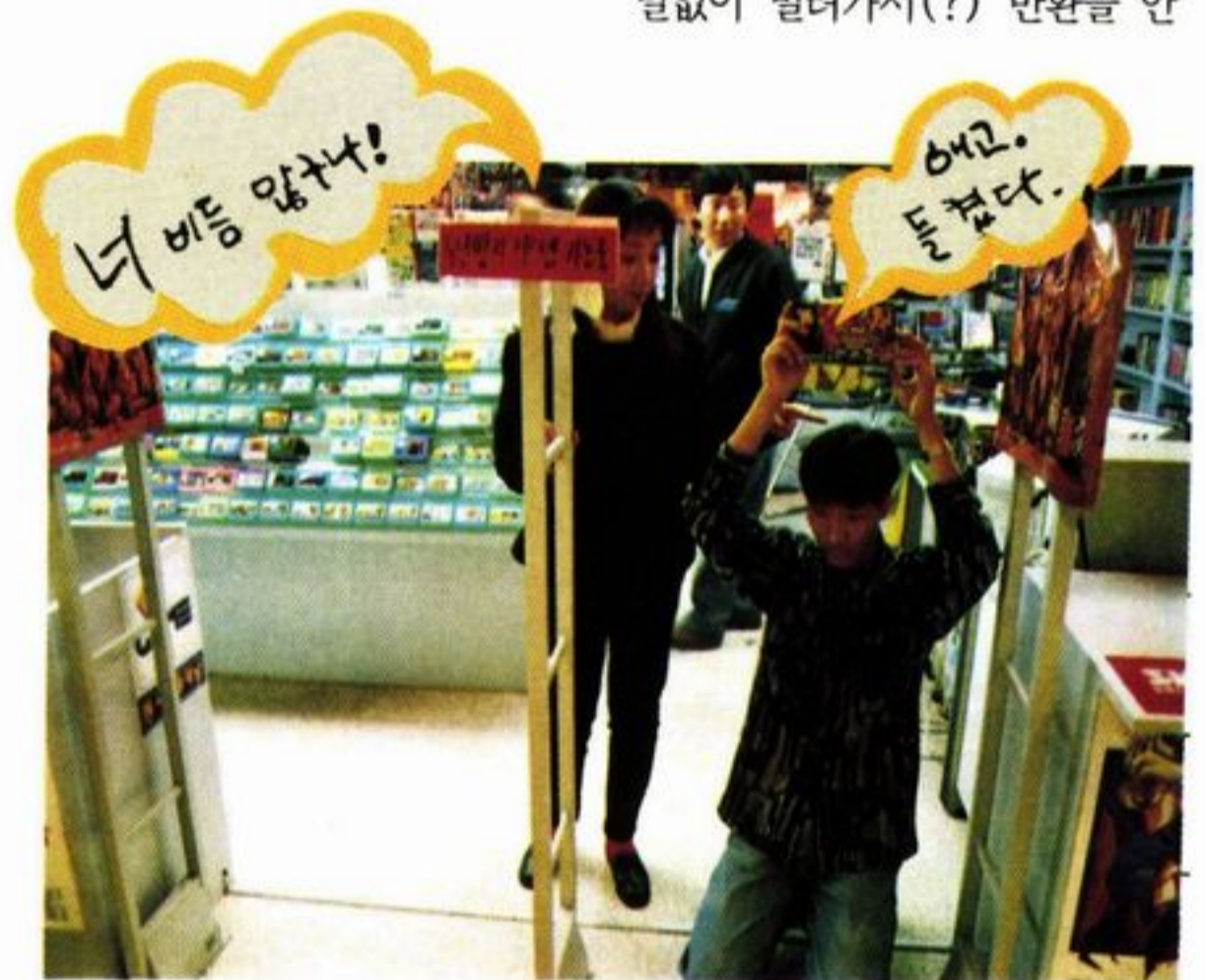
20평의 넓다란 매장에 가득 쌓인 게임관련물품. 게임에 대한 모든 것이 이 곳에 있는 듯하다.

매장 앞에 6개의 모니터를 설치. 누구나 게임을 할 수 있고, 선택한 게임을 다시 한 번 해볼 수 있는 별도의 공간도 준비되어 있다. 아~ 너무 완벽해.

검은 옷에 빨간 양말. 정선경(23).

왼쪽부터 노선호(21세), 정선경(23세), 김남홍(23세)

주의! 양심불량 체크기 설치

게임왕국에서는 정찰제 판매를 하기 때문에 적정한 가격으로 게임물품을 구입할 수 있고, 모든 자료를 컴퓨터에 입력, 최신의 정확한 정보로서 구입을 도와준다. 토, 일요일에는 수많은 게임 매니아들로 발디딜 틈도 없을 정도라고. 때문에 가끔 게임팩을 말없이 빌려가서(?) 반환을 안하는 사례도 종종 있기 때문에 부득이 도난방지시스템을 설치.

입구의 도난방지시스템

매장앞에 6대의 모니터를 설치, 지나가는 길손이 손쉽게 게임을 접할 수 있다.

회원들에게는 일단 멋진 브로마이드 및 책받침을 사은품으로 증정하고, 최고의 게임매장답게 기발하고, 획기적인 회원에 대한 대우를 기획중에 있다고. 이상하다. 챔돌이에게 뭔가 숨기고 있는 예감이 들걸랑. 나도 회원시켜줘잉. 이젠 떠날 시간. 어! 또 아쉬워들 안하네. 주위에서 게임하고 있던 친구들까지 가지마 잉~. 이크. 안녕.

참. 지난호 전문점 탐방에서 나갔던 엔트워프에서 상품을 주었나 안주었나 확인해봐야지. 정답은 배추벌레란다. 상품은 슈퍼컴보이 1대씩! 야... 좋겠다.

서울시 강서구 염창동 381-24 4/2 김종훈

서울시 도봉구 슈유2동 270-114호 한성민

서울시 관악구 봉천3동 670-4 1/7 이진욱

서울시 마포구 망원1동 296-24 9/4 김민재

부산시 남구 용호3동 296-922 최성준

카드놀이도 즐기고 선물도 타세요

보너스환상특급

보너스특급 1

보너스 환상특급은 '게임챔프' 독자들을 위한 보너스제도로서 매달 여러분에게 드리는 '챔프티켓'를 모아서 아래 상품의 점수에 해당되면 멋진 선물들을 가지고 갈 수 있는 코너입니다. 게임을 사랑하는 여러분들이 필요한 물건을 '보너스 환상특급'을 통해서 무료로 얻을 수 있는 획기적인 코너입니다!

보너스특급 2

또 한가지! 챔프티켓을 창간호부터 1년치(12개월)를 모아 오시면 '게임챔프'에서 발간한 단행본 중 원하는 책 1부를 증정해 드립니다.

보너스특급 3

또! 또! 한가지!! '게임챔프'에서 드리는 멋진 선물!!!
게임에서 등장하는 멋진 캐릭터들의 모습이 담겨있는 카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되기도 하고 예쁘게 코팅을 해서 친구들에게 자랑도 할 수 있습니다!(필요한 카드끼리 교환도 가능) 또한 매달 여러분에게 드리는 4장의 챔프티켓를 계속 모으면 신나는 카드놀이도 할 수 있답니다.

응모요령

매달 20점의 '챔프티켓'를 드립니다. 멋있는 카드도 모으시고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프 오셔서 선물을 타 가세요.(수도권 외 지역은 우송해 드림) 상품은 240점부터 드리겠습니다. 상품을 타기위해서 점수가 너무 많다고 생각하시지요. 그러나 실망은 금물…
빨리 점수를 모으고 싶으면 게임챔프 안에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 '틴틴 갤러리', '금단의 비법', '버그를 잡으세요'. 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 또 1년 정기구독자에게는 1,000점을 드립니다.
부디 행운이 당신에게로…
단, '게임챔프 카드'의 유효기간은 1년입니다.

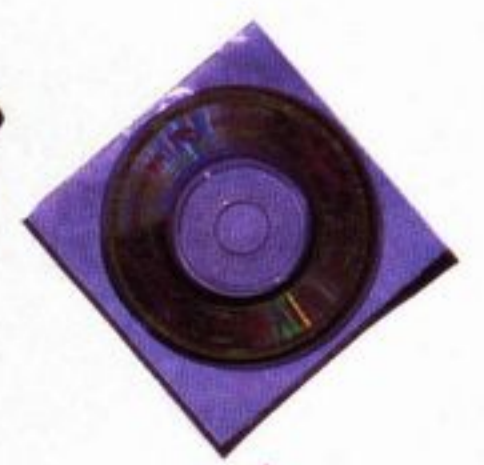
240점 인기 게임 캐릭터 모음 스티커

3,500점 굳보이 게임기 또는 터보죠이스틱

1,500점 각종 게임 캐릭터 팬시노트

2,000점 오리지널 캐릭터 인형

4,000점 메가드라이브 롬팩, 셀렉터, 또는 오리지널 인기 게임 음악 CD

2,000점 패밀리 최신 게임팩

챔프티켓으로 카드놀이를…

'챔프티켓'은 여러분들이 좋아하는 멋있는 캐릭터들의 모습이 그려져 있는 카드입니다. 카드위에 적혀 있는 점수를 모아 상품도 탈 수 있고 코팅도 해서 친구들에게 자랑도 할 수 있는 예쁜 카드입니다. 또 매달 여러분에게 드리는 카드를 모으면 친구들과 함께 재미있는 카드놀이도 할 수 있답니다.

'챔프티켓' 종류는 빨강색 9장, 파랑색 9장, 보라색 9장 녹색 9장으로 총 36장입니다. 여기에 카드놀이를 더욱 재미있게 할 수 있는 은색카드 5장도 마련되어 있습니다.

놀이방법(4명의 경우)

우선 리더를 한명 정한후 9장씩 나누어주고 시계방향으로 리더부터 1장씩 낸다.

그런데 리더가 낸 색깔과 같은 카드를 내어야지 다른 카드를 내면 무조건 지게 된다.

같은 색깔의 카드를 내어 가장 높은 숫자의 카드를 낸 사람이 카드를 모두 가지고 간다. 이때 거두어 들인 카드 1장에 10점씩 계산하면 4장이므로 40점이 이긴 사람의 점수가 되는 것이다. 단, 리더가 낸 카드의 색깔과 같은 카드가 없을 경우는 다른 색의 카드를 내놓는데 적은 숫자를 내어야지 다음에 그 색깔이 나오면 유리하다. 그래서 1회전이 종료된다. 그러면 몇회전이 남았을까요? 9장씩 나누어 가졌으니까 8회전이 더 남은 셈이죠. 나머지 8회전을 모두 끝낸 후 자기의 점수를 계산해 다른 사람과 점수를 비교한 후 많은 점수를 획득한 사람이 오늘의 우승자가 되는 것이다.

여기서 카드놀이를 더욱 재미있게 하는 '은의 카드'의 사용방법을 설명하면 5장의 '은의 카드'를 잘 섞은 다음 리더가 1장을 뽑는다. 그 1장에 의해 카드놀이를 더욱 스릴있게 즐길 수 있다.

단, '은의 카드'는 1게임에 1번밖에 뽑지 못한다.

'은의 카드'는 5장으로 되어있는데 그 사용방법을 설명하면,

* 탑의 카드

탑의 카드를 뽑으면 녹색 카드 중 7 숫자가 적힌 카드가 나온 회에 이긴 사람이 −360점이 되는 것이다. 결국 나머지 세장이 각 10점씩이니까 30점이 되고 녹색 7의 숫자 카드가 −360이 되어 결국 −330이 되는 것이다.

* 악마의 카드

악마의 카드는 모든 색깔의 카드에서 5자리 숫자 카드가 −90이 된다. 마찬가지로 5자리 카드를 내면 그 회에 승리한 사람이 −90이 되는 것이다. 역시 나머지 3장이 30점이니까 −60이 되겠죠!!

단, 전회에서 악마의 카드는 뽑았으므로 그 다음회부터는 제외시켜 놓는다

* 달의 카드

달의 카드는 1회전에서 이긴 사람과 8회전에서 이긴 사람이 각각 −180점이 되는 것이다.

* 사신의 카드

사신의 카드를 뽑은 경기에서는 보라색 9장이 모두 −40점이 된다.

예를들면, 리더가 파란색 카드를 내었는데 어느 사람이 파란색 카드가 없어서 보라색 카드를 내면 파란색 카드를 낸 사람 중 가장 높은 숫자를 낸 사람이 이기면서 −40점이 된다. 만약 모두 보라색을 낸 경우 숫자가 높은 사람이 승자가 되는데 보라색이기 때문에 −40×4=−160점이 된다.

* '뽑으면 안될 카드'

뽑으면 안될 카드를 뽑은 회전은 지금까지 있었던 은의 카드의 경우가 모두 해당된다. 예를 들면 사신 카드가 나올 경우는 −40점. 악마의 카드가 나올 경우는 −90이 된다

이달(제2회)의 보너스 환상퀴즈

문제 : 나이트 건담이야기3에서 13번째 원탁의 기사는 누구일까요?

* 이 문제의 정답을 애독자카드에 적어 12/31일까지 보내주세요.

정답자 중 10명을 추첨해 '챔프점수'를 드리며 그 중 1명에게는 슈퍼컴보이 롬팩을 드리겠습니다. (정답자 발표는 1993년 2월 5일 발행되는 「게임챔프」3월호를 보세요)

*** 제1회 보너스 환상 퀴즈 정답자 발표는 93년 2월호에 게재됩니다.**

5,000점 수퍼패미컴 최신 팩 또는 수퍼패미컴용 마우스

7,000점 미니컴보이 게임기 또는 바코드 게임기

12,000점 핸디 겜보이 게임기

27,000점 PC엔진 듀오

15,000점 PC엔진 또는 메가드라이브(수퍼겜보이) 게임기

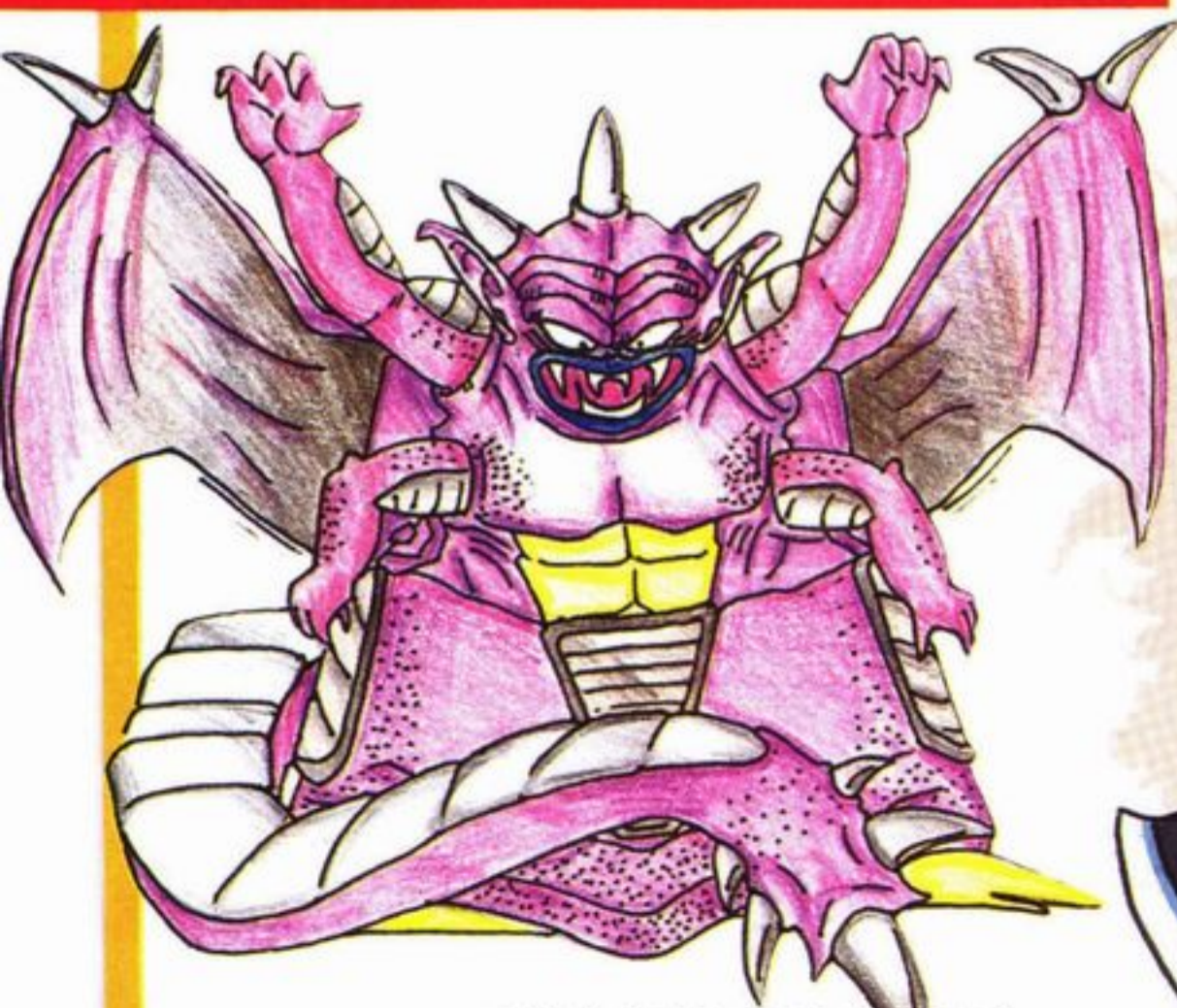
20,000점 수퍼패미컴 (현대 수퍼 컴보이) 게임기

24,000점 게임 전용 모니터

28,000점 원더메가 게임기

갤러리

틴틴 갤러리 코너는 여러분들이 보내주신 게임 캐릭터의 그림과 4컷만화, 꽁트, 애독자 여러분 주위의 재미있었던 이야기 등을 선정, 게재하고 있습니다. 많은 참여를 부탁드립니다.

보내주실 때는 우편엽서를 이용해 주세요. 이름과 주소가 써있지 않아 탈락한 분들도 많으므로 반드시 이름과 전화번호를 적어보내주세요.

강숙종 부산시 사하구 괴정3동 1025-7 30/2 (보너스 40점)

◄신성우 서울시 서초구 서초3동 1467-6 그린빌라 207(보너스 40점)

► 황석환 서울시 마포구 성산1동 114-10(보너스 50점)

▲김철현 서울시 종로구 효자동 50 -17 (보너스 150점)

13 이은주 서울시 송파구 잠실본동 236-11 (보너스 40점)

◄김지민 강원도 강릉시 포남동 1005-245 20/6 (보너스 15점)

이러쿵 저러쿵

이국원 서울시 은평구 미성APT 9-406 (보너스 50점)

「아침에 게임운동을 하면 손가락과 눈의 움직임이 빠르게 된다!
무서운 게임을 할 때에는 소변이 흐르지 않게 기저귀를?!」

김지웅 부산시 진구 연지동 대영 APT 1408호 (보너스 50점)

＊삭발가＊
이발소 문턱위에 웬 애들이 저리많노.
악동이 삭발령에 맘보는 좋을씨구.
될건가 깍을건가 갈 곳 몰라 하노라.

제2회

게임개발 이렇게 합니다

필자: 열림기획 구은중

게임제작 과정

기획단계

이번 호에는 보다 구체적인 게임제작의 과정에 대해 설명하겠다. 제일 먼저 기획단계인데 어떤 타겟(이하: 게임기)에 어느 종류의 게임을 만들 것인지를 결정하는 단계이다.

기획은 기획자 한 사람이 할 수도 있으나 되도록이면 많은 사람이 참여, 충분한 의견 교환을 하는 것이 효과적이다. 참여하는 인원도 경영자, 개발팀, 판매자, 사용자(유저) 등 모든 분야의 의견을 수렴하면 더욱 좋다.

기획단계에서는 주인공 캐릭터, 게임의 장르, 간단한 흐름을 포함하는 게임의 개략 시나리오와 개발팀의 역할 분담, 제작 기간, 판매 일시등이 결정된다. 게임 소프트웨어 판매의 70% 이상이 겨울철(방학 시즌)에 이루어 지므로 판매일자는 이 시기를 맞추는 것이 일반적이다.

또한 인기있는 영화나 만화, 캐릭터들을 이용하는 방안도 토의를 통해 결정되면, 저작권자와의 협의를 통해 라이센스 계약을 맺는다. 예를 들어서 인디아나 존스, 타이니툰 어드벤처, 미키 마우스등이 그것이다.

또한 이미 판매되고 있는 인기 게임을 다른 게임기로 이식하는 것도 토의 된다.

시나리오 구성

이렇게 기본적인 틀이 결정된 다음에는 시나리오 작가에게 일이 넘어간다. 시나리오 작가는 기본적인 틀을 바탕으로 게임의 세밀한 표현 방법까지 다른 제작진들이 쉽게 내용을 알 수 있도록 글과 그림으로써 표현한다.

시나리오 구성에는 주인공과 적캐릭터의 크기, 모양, 동작, 공격방법등과 스테이지의 분위기, 맵의 크기, 개략도, 아이템의 위치, BGM(BACK GROUND MUSIC : 배경 음악)의 분위기등 게임 제작에 필요한 모든 사항이 포함된다.

실제로 게임제작에 있어 시나리오 작가가 차지하는 비중이 아주 크다. 게임의 성패가 이 과정에서 결정되어진다고 보아도 지나치지 않는다.

시나리오 구성시 지나쳐서는 안될 중요한 문제가 있다. 바로 게임기로의 성능이 그것이다.

게임기의 성능은 고려하지 않은채 뛰어난 기능만을 구사하려고 하면 큰 무리가 아닐 수 없다. 게임제작 도중 많은 수정을 가해야 하는 수고를 안게 된다. 예를 들어 CPU의 속도, 그래픽 해상도, 컬러 수, 스프라이트(배경과는 달리 화면상에서 움직이는 것들 : 오브젝트라고도 함) 제한, 사운드 방식(PSG, FM, PCM등), 사운드 채널 수 등을 시나리오 작가는 항상 염두에 두고 작업을 진행해야 한다.

시나리오 작가가 게임 감독이나 메인 프로그램을 겸하는 경우가 많은데, 그 만큼 게임기의 성능을 알고 있고, 게임의 전반적인 내용을 가장 잘 이해하고 있기 때문이다. 특히 게임 시나리오 작가가 극소수인 국내 실정의 경우, 거의 대부분의 프로그래머가 직접이든 간접이든 시나리오 작업에 참여한다. 필자의 경우도 예외는 아니어서 지금까지 제작했던 모든 게임의 시나리오 작업을 직접했다. 그러나 이런 현상은 결코 바람직하지 않으며, 하루 빨리 전문적인 게임 시나리오 작가를 통한 게임개발이 이루어져야 할 것이다.

그래픽 구성

이러한 시나리오 작업이 완료되면 개발팀이 모두 모여 다시 한번 기획회의를 갖는다. 시나리오 작가가 완성된 시나리오를 가지고 개발팀들과 수정할 사항이 있는지에 대해 토의한다. 앞에서도 언급했지만, 특히 게임기의 한계를 벗어난 시나리오의 표현에 대해서 집중적으로 검토한다.

수정사항이 끝나면 원화 디자이너에게 작업이 넘어간다. 이 원화작업은 전문적으로 게임을 개발할 때 반드시 필요한 작업으로, 후에 그래픽 에디터로 작업을 할때, 이 원화를 참조하게 되고 나중에 광고등으로 다시 사용된다. 원화작업이 진행되면 그래픽 디자이너는 이 원화를 바탕으로 그래픽 에디터를 이용, 게임기의 능력 범위내에서 최대한 비슷하게 컴퓨터로 옮기게 된다. 좁은 의미에서 이 작업부터가 게

임 개발의 시작이라고 보면 되겠다.

그래픽 작업은 크게 백 그라운드와 캐릭터(스프라이트)로 나뉜다. 백 그라 운드는 화면의 배경을 말하며, 캐릭터는 움직이는 모든 것 들을 지칭한다. 그래픽 분량이 많은 게임의 경우에는 백그라운드와 캐릭터 작업을 별도로 진행하게 된다. 또한 맵 화면만을 전문적으로 표현하는 맵 디자이너도 필요하다. 맵 디자이너는 각각의 백 그라운드 패턴을 조합하여 하나의 큰 맵 화면을 만들어 낸다.

프로그램 분담

이와 병행하여 프로그래머들도 작업을 시작한다. 프로그래머가 한 사람일 경우에는 별 문제가 없으나, 여러사람일 경우에는 서로의 역할 분담을 한다. 역할을 나누다 보면 기본적인 틀을 준비하는 시스템 프로그래머, 플레이어에 대한 루틴을 만드는 프로그래머, 적 관련 루틴을 작성하는 프로그래머, 작은 서브루틴만을 담당하는 프로그래머, 지원 유틸리티를 제작하는 프로그래머 등으로 나뉜다.

여러 사람이 작업을 할 때에는 역할 분담을 얼마나 잘하여 서로간의 기술적인 충돌을 피하는가가 아주 중요하다.

▲ 게임을 개발할 때 프로그램의 역할분담은 아주 중요하다

사운드 구성

게임 제작이 일정 궤도에 오르면 사운드 작업에 들어간다. 사운드 파트도 크게 뮤직 컴포서와 사운드 제너레이터, 사운드 프로그래머로 나뉜다. 뮤직 컴포서는 게임 내에 삽입될 BGM을 MIDI(미디)등의 장비를 사용해서 작곡한다. 이 때 타겟의 사운드 능력과 채널 수등을 고려하여 작업을 한다.

사운드 제너레이터는 게임의 모든 효과음을 만든다. BGM 작곡은 단순히 음악적 지식만이 있으면 되나, 이 효과음을 만드는 일은 음악적 감각외에 충분한 경험을 필요로 한다.

이렇게 만들어진 음악 데이터들을 실제의 프로그램에서 사용할 수 있게끔 해주는 사람이 사운드 프로그래머이다. BGM과 효과음의 데이터들을 타겟에 맞게 바꾸어주는 사운드 컴파일러와 프로그램내에서 연주시켜주는 사운드 플레이어 등을 담당한다.

최근에는 사운드 칩이 발전하여 원음을 그대로 녹음하여 재생해주는 방식도 있다. (PCM 방식)

게임제작

감독은 이렇게 작성된 코드(프로그램을 지칭함), 그래픽, 사운드 데이터들을 모아서 작업을 진행시켜 나간다. 이 모든 작업의 진행은 영화와 마찬가지로 감독이 최대한 시나리오에 가깝도록 진행을 지원하고, 서로간의 의견을 조절해준다. 감독은 게임의 모든 분야에 깊은 지식이 있어야 하며, 통솔력도 갖추어야 한다. 보통 감독은 시나리오 작가나 메인 프로그래머가 맡지만, 예외로 그래픽 디자이너 또는 음악 담당자 아니면 별도의 사람이 맡는 경우도 있다. 어느정도 기본적인 작업이 진척되면 개발팀과 관계자들이 다시모여 중간 평가회의를 갖는다. 이 때 게임에 대한 전반적인 평가를 하게 된다.

▲ 게임은 최대한 시나리오에 가깝게 제작되어야 한다

게임 테스트

이러한 과정을 거쳐서 그래픽, 사운드 파트의 작업이 완료되고 프로그램도 거의 완성단계에 이르면 버그(BUG : 원래 벌레라는 뜻으로 프로그램의 잘못된 부분을 가리킴)가 있는지 테스트를 하는 작업이 남는다. 방대한 게임의 경우에는 이 작업을 전문적으로 해 주는 사람도 필요하다. 이를 테스트 플레이어라 한다. 테스트 플레이어의 또 하나 임무는 게임 난이도를 맞추는 일이다. 게임이 지나치게 어려워도 안되고, 또한 쉬워서도 안되기 때문이다. 게임개발중 이 시점이 프로그래머들이 가장 힘들어 하는 때이다. 하루 24시간이 모자랄 정도로 작업량이 많고, 버그가 하나 발견될 때마다 모든 촉각이 곤두서며, 버그를 잡으려고 혈안이 된다. 만일 시판된 후 버그가 발견되면 안되기 때문이다.

게임 시사회

이렇게 해서 모든 작업이 완료되면 전 스텝진과 관계자들이 모여서 게임 시사회를 갖는다. 이 부분에서 최종적으로 수정할 사항이 있는 지를 마지막으로 검토한다. 시사회를 마치고 모든 수정 사항들을 끝내고 나면 마스터라고 불리는 최종 게임을 넘김으로써 개발팀의 임무는 끝나게 된다. 그 때의 기분은 게임을 제작해 보지 않는 사람이라면 이해하기가 어려울 것이다.

앞으로는 본격적인 게임개발의 기술적인 면에 대해서 연재하는데, 다음호에는 그래픽 분야에 대해서 알아본다.

챔프마당

《쌤쌤》

교환물건	쌤쌤조건	연락시간	연락처	이 름
FC	MD	10:00-14:00(SUN)	02-449-8731	류도욱
FC	MD	18:00-21:00	053-622-2167	류성철
FC	MSX2	19:00-20:30	02-548-2991	유남기
FC	SCF	22:00-24:00	02-941-8211	오영진
FC	SFC	16:00-18:00	02-963-4305	우용제
FC	SFC	16:00-18:30	02-888-2109	진석호
FC	SFC	16:00-18:30	02-888-2109	진석호
FC	SFC	17:00-22:00	032-343-8951	신상우
FC	SFC	18:00-21:00	051-203-7935	최유진
FC	SFC	19:30-22:00	02-357-7363	조영남
FC	SFC	20:10-20:50	02-936-0224	옥진우
FC	SFC	21:00-22:00	042-531-8532	이창섭
FC	X-	21:00-23:00	053-942-9247	송시중
FC(2대)	MD	17:00-20:00	02-668-9552	장 항
MD	SCP	18:00-20:00	0345-82-1024	김용호
MD	SFC	16:00-19:10	02-646-8275	문규선
MD	SFC	18:00-20:00	02-992-1711	심태훈
MD	SFC	18:00-23:00	02-452-7222	조광표
MD	SFC	19:30-22:10	032-528-3584	최홍석
MD팩2개	랜드스톡커	20:00-22:00	053-628-4714	송영록
PCE	SFC	21:00-22:00	051-242-7380	성윤영
PCE	미니 컴보이	17:00-18:30	02-872-5817	김영기
SFC	PCE	17:00-19:00	02-402-9565	김대기
SFC	PCE	21:00-23:00	02-764-8977	최승용
옥소리	MD	17:00-22:00	02-475-7038	김태종
재믹스	SFC	15:00-21:00	02-931-6059	김영현

《판매》

판매물건	판매조건	연락시간	연락처	이 름
FC	60,000	19:00-21:00	053-68-1214	김재천
FC	65,000	19:00-21:00	053-68-1213	김재천
MD	110,000	17:00-19:00	02-430-0423	이동현
MSX2	50,000	21:00-23:00	02-483-7746	채미영
MSX2	150,000	21:00-23:00	02-483-7746	채미영
PCE	230,000	18:00 이후	032-662-8325	이종원
SFC	50,000	19:00-21:00	02-354-5490	김봉한
SFC	150,000	18:00-20:00	053-634-2991	한정훈
SFC	240,000	17:00-19:00	02-645-9793	정봉한
SFC	420,000	19:00-22:00	02-743-7904	이병철

《구함》

받을물건	구매조건	연락시간	연락처	이 름
MD	50,000	17:00-18:00	02-599-2253	김종익
MSX2	?	20:00-22:00	0561-749-2963	권동휘
SFC	50,000	17:00-18:00	02-599-2253	김종익
SFC	110,000	19:00-23:00	02-722-3757	김철현
SFC	110,000	19:00-23:00	02-722-3757	김철현
SFC	200,000	21:00-24:00	051-552-6406	이종국
SFC	200,000	21:00-24:00	051-552-6406	이종국

《알림》

알림내용	연락시간	연락처	이 름
MSX유저클럽 모집함.클럽명미정	10:00-22:00	032-428-2423	정직한
SFC유저클럽 모집함.	19:00-21:00	02-354-5490	김봉한

* 앞으로 각난에 엽서를 보내주실때는 위와 같은 폼으로 작성해 주세요.
  참여도를 조사한 결과 쌤쌤이 제일 많았다. 참! 가끔씩 물건을 교환할때 불미스러운 일이 발생하는 것에대해서는 본사에서는 일체책임을 지지 않으므로 각자 주의해 주세요.
* 챔프마당에 참여하시고 싶으신 분은 아래 주소로 엽서를 작성한 후 보내주세요.
  주소 : 서울시 용산구 원효로1가 140-111 지산빌딩 3층 게임챔프(챔프마당 담당자앞)

잠깐만

본명…" 요꼬 나가야마"
생년월일…"1968년 1월 13일"
혈액형…"AB형"
데뷔년도…"1984년 4월 어느날"
데뷔작…"봄은 살랑살랑"
히트작…"비너스"
지금하는 일…"영화배우로서 활약중"
그외는…"파이브스타스토리의 So Far Away를 부른 장본인"
나~ 예뻐!

알림

●●●●● 퍼즐게임 ●●●

퍼즐게임을 아세요?

쉽게 얘기하면 낱말맞추기죠! 가로 세로 빈란에 정답을 집어넣어 완성하는 퀴즈 게임입니다!
「게임챔프」에서는 다음달부터 이 퍼즐게임 코너를 마련하기로 했어요!
그래서 우선 이 퍼즐게임을 만들어 보내주시는 분을 선정해 발탁이 되면 모든 게임챔프 독자들이 풀 수 있도록 퀴즈게임으로 나가게 되죠!
자신이 밤새워 온갖 머리를 써서 짜낸 퍼즐게임을 보내주세요!
수퍼 알라딘보이 롬팩을 드릴께요!
또한 매달 나간 퍼즐게임의 정답을 보내오시는 분들은 10명을 추첨해서 챔프점수를 한아름 안겨드립니다.

● 퍼즐게임을 만들어 보내실 분은 다음을 보세요!

■ 보내주시는 방법

1. 어디에 : 우편엽서 또는 편지지

2. 어떻게 : 가로 세로 9칸씩 만들어 주로 게임에 관련된 문제를 내 주세요(반드시 게임에 관련된 문제가 아니라도 괜찮아요!) 단, 가로 세로 질문은 최소 20개 이상입니다.

● 예 :

①								
	②							
				④				
			③					
	⑤				⑥			

(가로)

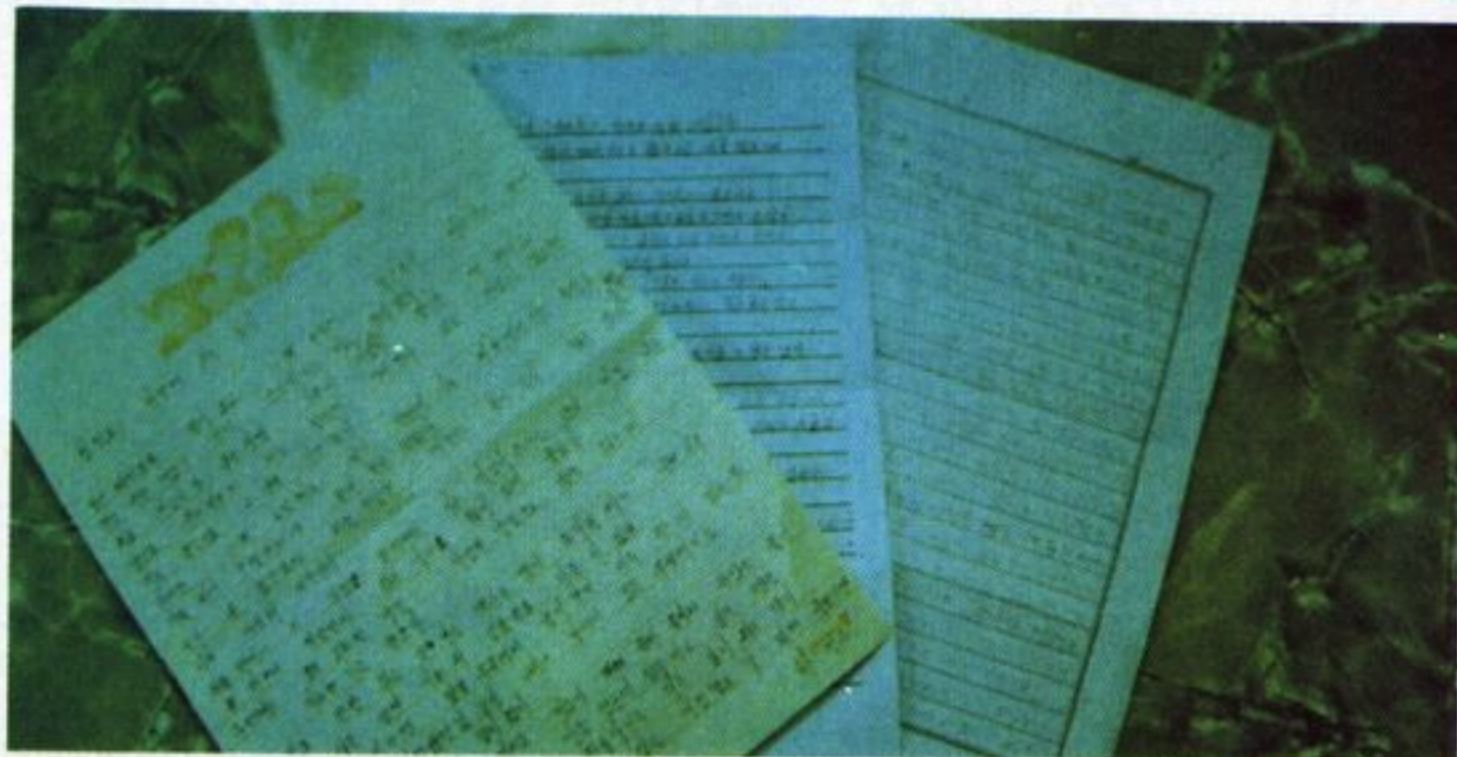
①. 게임명인이 선택한 신세대 게임 전문지?
②. 드래곤퀘스트5를 만든 일본의 제작사는?
③. 삼성에서 판매하는 16비트 게임기명은?

(세로)

④. 현대에서 최근 판매하는 16비트 게임기명은?
⑤. 우리나라 최대의 전자상가는 어디에 있을까요?
⑥. 화이널환타지3는 무슨 기종 일까요?

3. 어디로 : 우편번호 140-111 ●서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩3층 게임챔프 「퍼즐게임」 담당자앞

4. 언제까지 : 매달 30일까지

명예기자 발언대

「게임챔프」 명예기자 여러분, 안녕하세요!

우선 제1기 명예기자로 선발된 것을 진심으로 축하드립니다. 각 지역에서 명예기자를 희망하시는 분이 너무 많아 저희 편집부에서는 어떻게 선정을 해야 될까 많은 고민을 했어요! 그 결과 각 지역의 고루 안배, 드래곤퀘스트5 공략본 퀴즈 당첨자, 그리고 마감기일까지의 도착분에 한해 힘들게 선정하였답니다! 한달에 몇번도 좋으니 게임에 관한 지역소식, 또는 자신이 생각하는 게임에 대한 의견을 언제든지 보내주세요! 기다릴께요!!

하장협
부산
광안중학교
2학년

신세대 게임 전문지「게임챔프」의 창간을 축하합니다.

「게임챔프」를 보고 "저는 역시 무엇이 달라도 다르구나"하는 생각이 들었습니다.

우선, 다른 게임지에 비해 게임정보가 많았으며 모든 지면이 컬러로 구성되어 신선하다고 느꼈습니다. 또 '게임매니아의 특이한 행동패턴', '이달의 베스트 캐릭터', '챔프클럽', '명인의 게임평가' 등 다른 게임지에서는 볼 수 없는 코너가 저의 마음을 이끌었습니다.

요즘 10대들은 모두 게임을 좋아합니다. 그래서「게임챔프」의 탄생은 많은 친구들에게 기쁨을 주었으리라고 생각합니다.

앞으로「게임챔프」의 발전을 빌며 저 또한 명예기자를 자랑스럽게 생각하며 열심히 뛰겠습니다.

챔프점수 : 80점

「게임챔프」 창간호를 보고

손기종/반포중학교 2학년

내사랑!「게임챔프」

11월 5일보다 이틀이 지난 7일 드디어「게임챔프」를 구경할 수 있었다. 필자 또한 7일 저녁에 손에 넣었다.

「게임챔프」 창간호에서는 '게임음악 CD'와 '베스트 완전 공략집' 등을 부록을 너무 주어 호화스럽기까지해, 필자도 부록에 우선 마음이 끌린 것도 사실이다. 그러나 창간호의 내용을 보고 부록 외에도 본지의 짜임새있는 게임정보에 놀라움을 금치 못했다.

한편, 필자가 약간 서운한 것은 국내기사 보다도 일본의 게임정보가 월등히 많아 왠지 서운했으며 일본어가 너무 많이 등장해 안타깝기도 했다.

그러나 이제 막「게임챔프」는 걸음마를 시작했다고 생각하면 모든 것을 이해해야 하며 창간호를 만들기 위한 편집인들의 노력이 지속된다면 아마 우리같은 유저의 마음에 꼭 맞는 게임지를 만들 것임에 믿어 의심치 않는다.

챔프점수 : 120점

하진수 인천 성헌고 2학년

정말 마음에 드는 잡지!「게임챔프」

창간 예비호를 받아보고 11월 5일에 창간호가 나온다는 말에 정말 어떤 게임지일까 궁금하고 마음이 설레였다. 새로운 게임지가 나온다면 "기존의 게임지 성격을 뛰어넘어 우리나라 게임 산업의 발전에 기여할 수 있는 전문지였으면" 하는 생각으로 그날을 기다렸 다. 드디어 내가 본「게임챔프」창간호의 첫인상은 깨끗한 종이질과 많은 양의 정보로 마음에 꼭 들었다.

내용면에서의 장점은 다방면의 정보와 읽을거리가 많았으며 오목조목한 구성이 너무 좋았다. 또 한번에 끝나는 책이 아니라 독자들에게 주어지는 갖가지 참여 기회가 많은 것이 또한 빼놓을 수 없는 장점이라고 생각한다. 앞으로「게임챔프」는 우리나라에서 게임에 대한 흥미와 관심을 불러일으키도록 하는 역할을 했으면 좋겠고, 처음에는 좋은 내용으로 나가다가 나중에 안좋아지는 대부분의 잡지와는 다르게 꾸준히 발전되는 잡지였으면 한다.

챔프점수 : 110점

♣알 림♣

명예기자로 선정된 분은 가능한 매달 자신의 지역 게임소식이나, 기사화되었으면 하는 글을 보내주시기 바랍니다.
선정된 글은 자신의 글이 실린「게임챔프」를 우송해 드리고 챔프점수를 드립니다.
단 3개월 이상 글을 보내주시지 않은 분은 명예기자에서 탈락되니 유념 하시기 바랍니다.

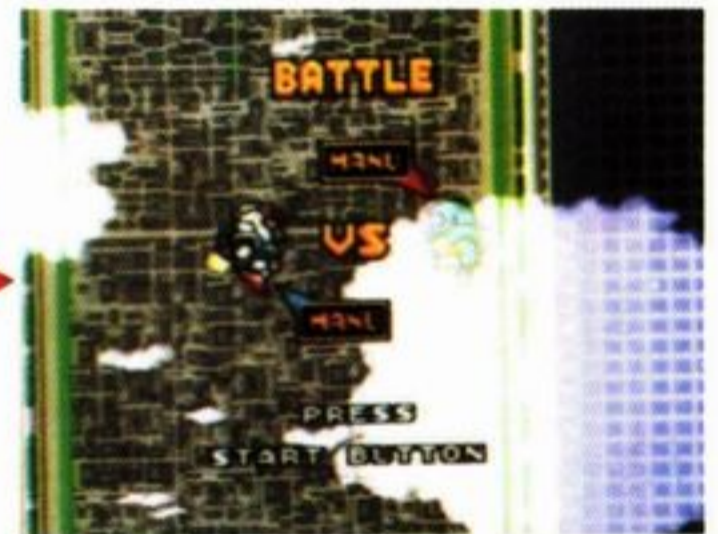
금단의비법

슈퍼컴보이
SD간담X

상대를 멈출 수 있다!

2인용 컨트롤러에서 1P 모드로 게임을 시작하자! 그리고 전투로 들어가 상대가 너무 강해 자신이 없을 경우 Ⅱ 컨트롤러의 '셀렉트'를 선택하자! 이래서 적의 주요 모빌슈츠의 움직임을 매뉴얼 조작으로 교환할 수 있다.

매뉴얼이기 때문에 Ⅱ 컨트롤러를 건드리지 않는 한 적은 움직이지 않는다. 결국 완전 승리는 보장된 것.

전투에 돌입했는데 적이 너무 강한 것같다. 이대로 계속하다간 패배할 지도 모른다. 이때 '셀렉트'를 누르면…

야! 적의 주요 모빌슈츠가 매뉴얼으로 되었다. 편안한 마음을 가지고 한번의 공격으로 모두 보내 버리자!

최용호/서울시 구로구 개봉동 147-18 ★ 챔프점수 : 550점

슈퍼 컴보이
슈퍼마리오카트

스페셜 컵으로 직진하자!

'타임 어택 모드'나 '매치 레이스'에서 코스 선택 화면이 되면 어느 컵의 게임에 도전할 것인가를 커서로 결정하고 Ⓛ, Ⓡ, Ⓛ, Ⓡ, Ⓛ, Ⓛ, Ⓡ, Ⓡ, Ⓡ, Ⓐ를 순서대로 입력한다. 그러면 '기노코 컵', '플라워 컵', '스타 컵' 다음에 할 수 있는 스페셜 컵으로 갈 수 있다.

이 비법을 사용하면 중간 과정을 뛰어 넘어 스페셜 컵을 달리기 때문에 '타임 스택 모드'로 그랑프리를 향해 즐길 수 있으며 대결 모드에서 친구와 함께 스릴있는 결정전을 가질 수도 있다.

그러나 가장 바람직한 놀이 방법은 하나부터 차근차근 실력을 닦아 스스로 '스페셜 컵'에 도전해 그랑프리를 쟁취하는 것이 아닐까?

컵 선택으로 스페셜 컵이 추가되었다.
이 컵에는 어려운 코스뿐이다

최만병/서울시 성동구 행당동 324-299 ★ 챔프점수 : 750점

슈퍼컴보이
소닉 브라스트맨

'베리하드'를 발견!

멋지게 커맨드가 성공하면 이 표시가 나타난다. 이름만큼이나 매우 어려울 걸!

타이틀 화면에서, 「PUSH START」라고 표시되어 있을 때 Ⓛ+Ⓡ을 누르면서 스타트를 누른다. 보통은 "나의 펀치를 받아 보아라"라고 하지만 "악ㅡ" 하고 외치는 소리로 변하면 성공한 것이다. 이것으로 '하드 모드' 차원을 넘어 '베리

하드모드'로 플레이 할 수 있다.

의심스럽다 싶으면 옵션 모드에 들어가 보아라!. 확실하게 1베리 하드'로 되어 있지요!.

적은 강하고 그 공격도 심해져 이제는 큰일이다!! 당신은 이 모드를 클리어시킬 수 있을까?

장원민/인천시 남구 용현2동 장미아파트 2동 503호 ★챔프점수 470점

슈퍼컴보이 사이버리온

옵션 모드와 플레이 모드로 만들자!

이것이 타이틀 화면이다. 모든 것이 여기부터 시작된다

난이도 설정과 사운드 테스트가 즐겁다. 이것이 옵션 모드이다

이 테스트 플레이 모드는 무기와 맵, 보스 까지 자유롭게 선택할 수 있는 뛰어난 것이다

타이틀 화면에서 Ⓐ, Ⓑ, Ⓧ, Ⓨ 스타트를 누르면 옵션모드로 변하고, 같은 타이틀 화면에서 Ⓐ, Ⓑ, 上, 下, 左, 右, 스타트를 누르면 테스트 플레이 모드로 변한다.

강호철/대구시 중구 북성로 2가 26 ★챔프점수 : 220점

슈퍼컴보이 슈퍼 마리오 카트

고스트 데이타를 보존!

이 화면이 나오면 커맨드를 입력한다.

야! 세이브되었다. 이것으로 언제라도 고스트를 불러낼 수 있다.

타임 공격모드 사용시, 자신의 고스트가 나오면 무조건 5바퀴를 달린다. 그리고 그 후에 메뉴화면이 되면 Ⓛ+Ⓡ+Ⓨ를 누르면서 Ⓐ를 누르자!. 그러면 고스트 데이타가 세이브된다.

여기에서 세이브해 두면 전원을 끊어도 나중에 바로 고스트를 불러낼 수 있기 때문에 몇번이라도 자신이 선호하는 랩에 도전할 수 있다. 더우기 고스트는 한번도 스핑이나 충돌을 일으키지 않으면 나온다.

민석철/서울시 서대문구 남가좌동 23-45 11/3

★ 챔프점수 : 243점

슈퍼컴보이 파랑스

감추워진 스테이지로 안내한다!

게임 도중 화면 상하에 승강기같은 것이 보일 것이다. 사실은 이곳이 감추워진 스테이지 입구인 것이다. 만약 당신이 발견하면 서슴없이 들어가자!

단, 아이템이 그럴 듯하게 있는데 그것이 오히려 계략이거나, 적의 공격이 오히려 강해질 염려도 있으니 상당한 주의가 필요하다.

여기는 이 게임의 최종 화면. 밑에 보이는 것이 입구이다

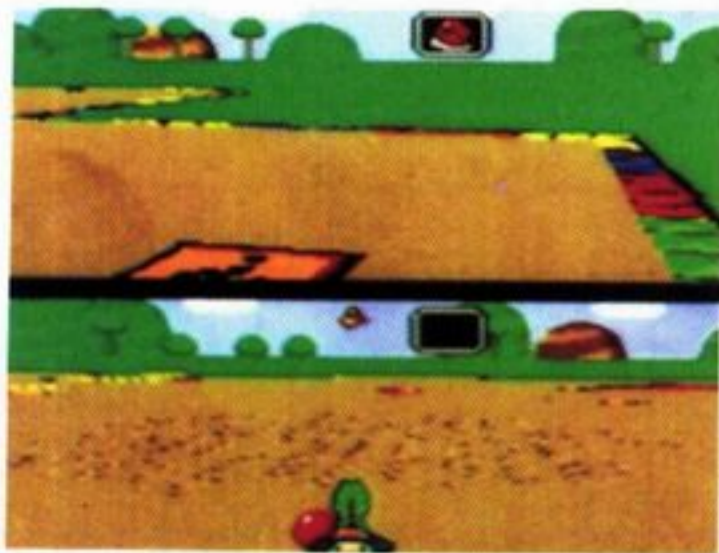
감춰진 스테이지로의 돌입이다! 이 적은 변신해 가면서 아이템을 뿌리고 있다

최익선/경기도 동두천시 성연3동 593-6 ★챔프점수 : 217점

슈퍼컴보이 슈퍼마리오카트

바나나를 던져라!

어느 모드라도 좋으니 아이템인 바나나를 손에 넣으면 +의 윗부분을 누르면서 Ⓐ를 누른다. 그러면 놓여있는 바나나를 전방으로 던질 수 있다. 마찬가지로 초록색 딱지를 가지고 있을 때 +의 밑을 누르면서 Ⓐ를 누르면 코스에 놓을 수 있다.

대전 모드에서 테크닉으로 사용하자!.

바나나를 입수했다. 바나나로 공격할 수 있다니… 신기한데.

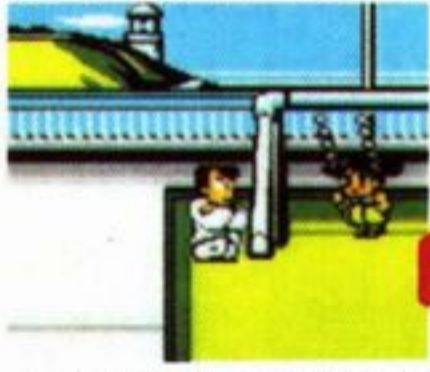
강석운/서울 구로구 개봉동 원풍아파트 10동 203호

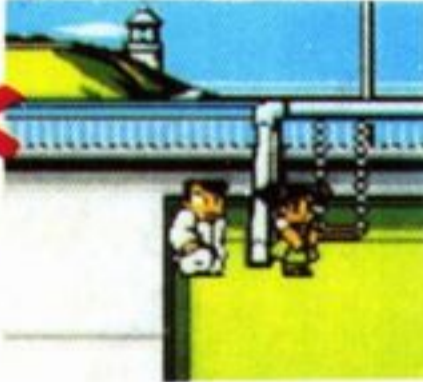
★ 챔프점수 : 220점

패밀리 열혈신기록

매니저를 그네에 태우자!

이 비법은 재미있는 기술이다! 매니저가 그네를 타고 놀 수 있는 비법으로 상점가에 가

는 도중에 화면의 끝에 있는 그네 앞에 매니저를 세운다. 다음 +자 버튼의 위를 누르면 드디어 매니저가 그네를 타고 놀 수 있다.

매니저를 그네앞에 세운다

+자 버튼위를 누르면 매니저가 그네를 탄다.

양정민 /부산시 사하구 괴정2동 237-12 ★ 챔프점수 : 121점

오프닝 스토리 모드가 나올때 방향키에서 왼쪽위+A, C버튼을 누른채로 스타트 버튼을 누르자!
그러면 위의 화면이 등장하고 스테이지 선택이 가능해진다. 선택이 종료되면 스타트 버튼으로 개시다!

단, 마법레벨이 1부터 스타트되기 때문에 뒷쪽의 어려운 스테이지를 선택하면 약간 어려울걸!

김명현 /서울시 동대문구 장안3동 450-5 ★ 챔프점수 : 440점

수퍼 알라딘보이 다이나 브러더스
감추워진 맵 공개!

이제 보통의 맵은 모두 클리어한 사람들을 위해 감추어진 맵을 소개한다!

재미있는 면, 약간 어려운 면, 순간적으로 끝나는 면들을 즐겨보자. 감추어진 면은 현재 독자들이 알고 있는 것으로 'RIKA', 'SARU', 'NAGA', 'DEMO', 'EEEE', 'PPPP', 'NIKU', 'PUGU', 'METE', 'EMI', 등 10종류이다.
각각 패스워드 화면에서 입력하면 모든 것이 OK! 이렇게 설명해도 과연 그런 화면이 있을까 의심하는 사람은 지금 확인해 보라!

이것은 적도 아군도 북펜뿐이라는 맵이다.

이 게임을 감수한 가야마 선생의 얼굴을 나타낸 것이다

한면석/서울시 강동구 천호3동 167-53 ★ 챔프점수 : 530점

PC엔진 란마1/2
같은 캐릭터로 대전이 가능!

이 게임의 격투 모드에서 같은 캐릭터의 대전이 가능한 비법이다. 캐릭터의 선택화면에서 '선택'을 누르며 커서를 움직이면 1P측도 2P측도 같은 캐릭터를 고를 수 있게 되는 것이다. 이것으로 상대방과 실감나는 진짜 승부를 낼 수 있다.

눈여겨 두었던 캐릭터를 빼앗겼어도 당황하지 말고 커맨드를 입력하자!.
자! 이제는 같은 캐릭터로 승부하자!!

선택을 누르면서 커서를 움직여 같은 캐릭터를 고른다

강훈구/서울시 도봉구 미아8동 742-3 ★ 챔프점수 : 450점

수퍼 알라딘보이 트윈크로텔
스테이지를 선택할 수 있다!

우선, 옵션은 어떤 설정에서도 좋으니까 보통 게임으로 시작하자!

그리고 처음 데모화면이 표시되면 방향키 왼쪽위(左上)와 A, C버튼을 누른 상태에서 스타트 버튼을 누른다. 그러면 스테이지 선택화면이 등장하고 방향키로 자신이 선호하는 스테이지로 갈 수 있다.

그대신 스타트하면 마법 레벨은 모두 최저상태로 되는 점을 주의하자!

PC엔진 란마1/2
전투나 비쥬얼 장면만 보자!

전투만 즐기고 싶은 때나, 비쥬얼만을 보고싶은 때에 편리한 비법이다. 머리, 몸, 발의 숫자를 전부 1로하고 오른쪽명령을 입력하면 목차가 나타난다.

파트 1~8까지는 각각 비쥬얼, 게임의 끝 화면을 즐길 수 있다.

아이캐치(EYECATH)는 각 화면의 비쥬얼을 볼 수 있다. 목차에서 선택을 누르면 설정변경이 가능하게 된다.

모드를 스페셜로 하면 선택한 모드 이외의 게임내용, 장면의 내용을 선택할 수 있다. 보통(노말)으로 하면 선택한 곳부터 게임을 즐길 수 있다. 크레디트(CREDIT)는 최대 9까지 증가시킬 수 있다.

1. 1. 1이라고 입력하자!.
B. B. 라고 입력하면 모드가 스페셜에서 시작된다.

아래쪽(↓)과 선택 버튼, I를 누른다.

스테이지(STAGE)와 란마(RANMA)는 특별한 의미가 없다.

선택버튼을 누른다.

뒷 모드가 나온다

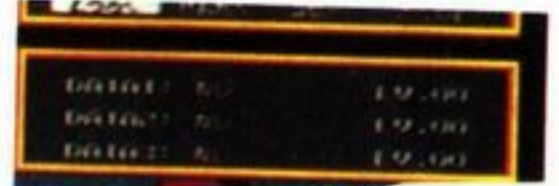
파트 1에서 8까지의 게임이나 비쥬얼을 만끽할 수 있다.

권태영/영등포구 대림동 1-78 45/6 ★ 챔프점수 : 340점

PC엔진
코즈믹 환타지3

비쥬얼화면과 사운드를 들을 수 있다!

데이타 파일의 등록시에, 'にくきゅう'라고 입력한다. 그러면 테스트모드 선택화면이 나타나, 비쥬얼테스트, 뮤직테스트, 대화 1테스트, 대화 2테스트가 가능하게 된다. 실행시키고싶은 테스트 모드를 골라 1을 누르면 각각의 모드내의 선택화면으로 된다. 비쥬얼 테스트는 게임중의 비쥬얼, 보스와의 대결장면, 「코스믹 환타지4」의 예고를 볼 수있다.
뮤직 테스트는 21가지 곡을 들을 수 있으며 사운드 테스트는 15개의 효과음을 들을 수 있다.
대화 테스트는 게임중 캐릭터의 대사와 몇개의 효과음, 곡을 들을 수 있다. 비쥬얼 테스트 이외는 듣고 싶은 항목을 골라 Ⅰ로 스타트, Ⅱ로 중지한다. 게임을 클리어시킨 여운에 잠긴채 이 비법 즐길 수 있어 권하고 싶다. 이 비법은 엔딩 후에 등장하는 안이 가르쳐준다.

이수연/서울시 서대문구 창천동 255
★ 챔프점수 : 230점

이 화면 등록을

「にくきゅう」라고 입력하자

테스트 모드 선택화면이다. 실행시키고 싶은 항목을 선택하자!.

좋아하는 장면이나 음악 등을 마음껏 즐길 수 있다.

「게임챔프」에서는 여러분들만이 알고 있는 '금단의 비법'을 찾고 있습니다. 게임에 열중하다 보면 자신도 모르게 발견되는 비법, 혹은 실수로 알게된 게임 비법 등을 만인에게 공개하세요.
그 중에서 「게임챔프」 독자들에게 소개할 만한 것을 선정해 챔프점수를 듬뿍 드리겠습니다.

보낼곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 지산빌딩3층
게임챔프 금단의 비법 담당자앞

게임상식

게임의 장르에 대하여

게임이 폭넓게 보급됨에 따라, 게임의 장르를 구분하는 것도 매체마다, 업체마다 각각 다르다. 일반적으로 쉽게 장르를 알 수 있는 것도 있지만, 애매모호한 게임도 상당수 있다. 정확한 게임의 장르를 구분하기란 힘들고 복잡하지만, 원칙적인 게임의 장르를 알아볼 필요는 있다.
(아래 *표시는 국산 게임)

◆**슈팅 게임** : 버튼으로 무기를 발사하며 진행하는 게임.
예)뇌전 전설, 사라만다, 스페이스 해리어, 사이보그 Z(*), 폭스 레인저(*) 등

◆**액션 게임** : 플레이어의 액션(동작)이 요구 되는 게임.
예)슈퍼 마리오, 소닉, 스노우 브로스, 요술동자 구구(*), 아기 공룡 둘리(*) 등

◆**격투 게임** : 액션 게임의 한 부류로 격투에 의해 진행하는 게임
예)스트리트 화이터, 더블 드래곤, 용호의 권, 장군의 아들(*) 등

◆**RPG(롤플레잉)게임** : 플레이어의 경험치를 높이며 모험을 즐기는 게임.
예)YS, 화이널 환타지, 드래곤 퀘스트, 위저드리 등

◆**어드벤처 게임** : 대화나 커맨드를 입력하여 진행하는 게임.
예)원숭이 섬의 비밀, 프린세스 메이커, 우루성의 악동들 등

◆**전략 시뮬레이션** : 플레이어가 전략을 세워 진행해 나가는 게임.
예)포퓰러스, 대전략, 넥터리스, 삼국지 등

◆**모형 시뮬레이션** : 복잡한 기기들을 가상적으로 조작해 보는 게임.
예)F15, 콕핏, 테스트 드라이버 등

◆**스포츠 시뮬레이션** : 스포츠 게임을 가상적으로 즐기는 게임.
예)골프, 탁구, 축구, 야구, 볼링, 올림픽 등

◆**보드 게임** : 전략 시뮬레이션 게임의 한 부류로 인기 있는 보드 게임을 게임화 시켜놓은 것.
예)바둑, 장기, 포커, 골든 파이어(*) 등

◆**퍼즐 게임** : 임의의 조합을 짜맞추며 진행하는 게임.
예)테트리스, 컬럼스, 줌, 창고번, 코리언 테트리스(*) 등

◆**퀴즈 게임** : 퀴즈를 풀면서 진행하는 게임.
예)슬기돌이(*) 퀴즈 펀치(*); 퀴즈 올림픽(*) 등

버그를 잡아라

더욱 좋은 게임지를 만들어 독자 여러분에게 보답키 위한 작은 사명감의 일환으로 마련한 「버그를 잡아라」에 애독자 여러분의 높은 관심과 참여가 있었습니다.
창간호(12월호)에는 저희가 많은 부분에 버그를 남겼습니다.
참여해주신 한사람 한사람마다에 깊은 감사를 드리며, 보내주신 버그엽서들은 게임 챔프 발전에 소중한 자료로서 보관될 것입니다. 많은 엽서들중 이달의 최고 버그잡이를 비롯 모두 10명을 추첨, 명단을 게재합니다. 앞으로도 더욱 많은 관심과 참여바랍니다.

이달의 버그잡이

★★★ 챔프점수

100점

최영식
부산시 동구 좌천 2동 1007-17 13/5

■본지 P 66의 잡아주신 버그는 다음말이 이어지지 않는다고 하셨습니다.

그렇지만 「완수한 우」가 아니라 「완수한 후」의 한 글자가 버그였던 것입니다.

■ 기동장갑 다이온

SFC	슈팅	8,500엔	11월 예정

★★ 챔프점수

40점 (기본점수 50점 + 애독자 버그 -10점)

홍성묵 경주시 노동동 140-8

■시나리오 공모전 작성 가이드북 P 11 사진과 내용이 모두 바뀌었습니다.
■본지 P 94 버그를 잘 잡아주셨는데, 재목 -> 제목이었습니다. 따라서 50점을 받아야 하는데, 애독자 버그가 생긴 관계로 -10점 감점.

★★ 챔프점수

50점

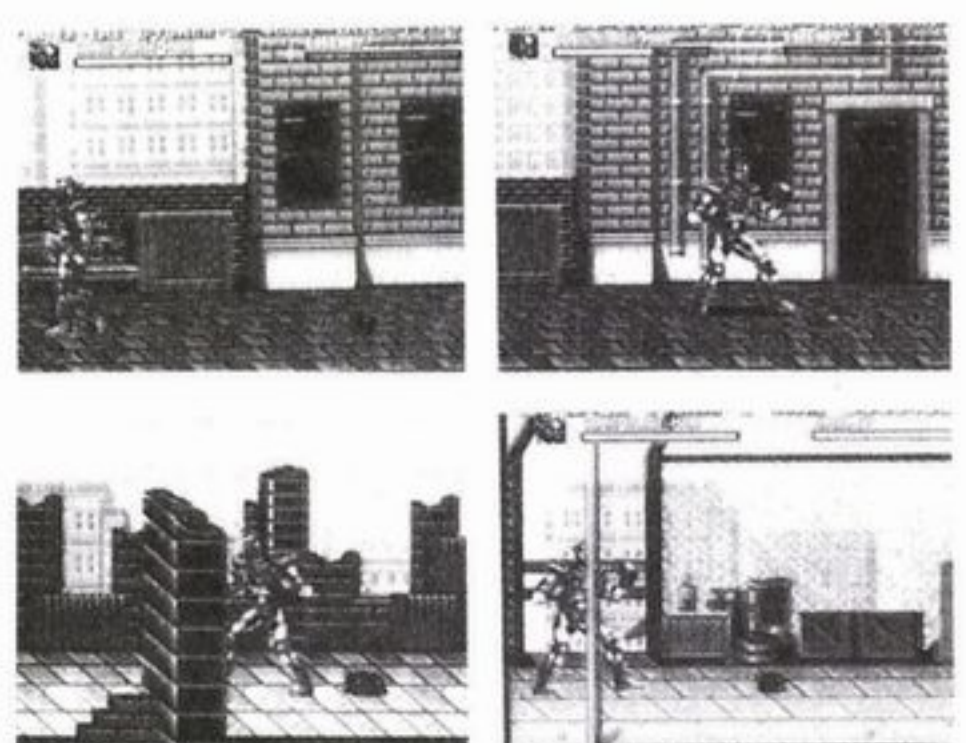
양재원
서울시 성북구 정릉 4동 254-77 7/3

■제2부록 P 13 아이템 목록에서 사진과 내용이 모두 바뀌었습니다.

「버그를 잡아라」에는 (애독자 버그)가 있습니다. 물론 (애독자 버그)를 받은 당첨자는 일정의 챔프점수를 감점당합니다.

- - - - - - - - - - -

또한 「버그를 잡아라」에는 (특별 보너스 점수)가 있습니다. 「버그를 잡아라」 담당자의 심금을 울리는 애독자 카드는 이에 상응하는 (특별 보너스 점수)를 받습니다.

★★챔프점수

0점

(기본점수 50점 + 애독자 버그 -50점)

?

인천직할시 남구 학익 1동 325-7 42/4 증산주택 가동 201호

■본지 P65 「쳐다보 말랬는데...」에서 「쳐다보지」가 맞습니다. 어감이 이상해서 편집부에서 삭제했나봅니다.

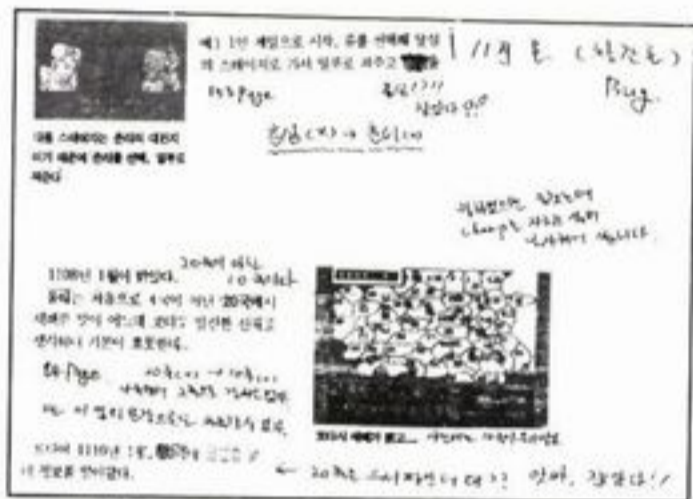
■버그를 잘 잡아주셨는데, 보내주신 관제엽서에 본인 이름을 안적어 보내 주셨습니다. 따라서 50점을 받아야 하는데, 애독자 버그가 발생한 관계로 -50점 감점.

★챔프점수

20점

(기본점수 20점 + 특별 보너스 10점 + 애독자버그 -10점)

나창규

서울시 은평구 증산동 174-6 대일 연립 A동 203호

■11월호 창간호? 12월호인데 (애독자 버그).

■CHAMP를 자르기 싫어서 복사해서 씁니다.(특별 보너스 10점)

★챔프점수

10점

(기본점수 20점 + 특별 보너스 -10점)

부산시 사하구 괴정 4동 1079-43 18/4

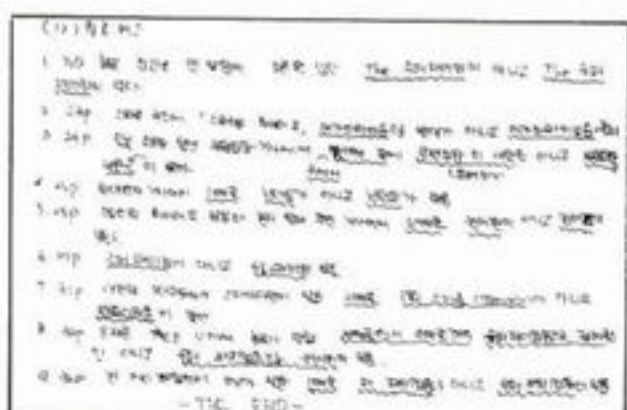
■드래곤퀘스트 Ⅳ가 맞습니다. 감사합니다.

■그런데 글로 표현해도 되는데, 게임챔프를 너무 많이 찢은 것 같은 느낌이 들지 않아요? (특별 보너스 -10점)

★챔프점수

20점

이승민

서울시 마포구 서교동 384-5호 17

■버그잡이 솜씨가 일품이군요. 흠잡을 때가 없습니다.

■게임챔프를 아끼는 마음까지도...

★챔프점수

20점

정무식

인천시 남구 도화2동 105-1 태화 APT 나동 508호

■짧지만, 가슴깊이 와닿는군요.「사소한 것이지만 신경좀 쓰세요!」

■서러워서라도 드래곤 퀘스트가 12M라는 것을 절대 안 잊겠습니다.

★챔프점수

20점

박진혁

서울시 서대문구 연희3동 168번지 삼성빌라 3동 302호

창간호 버그.

153P 나와있는 슈퍼패미컴(스트리트화이터2)을 보면 춘리를 춘심이라고 잘못 인쇄가 되어 있다.

■본지 P 153 가운데 맨 아래 줄에 있는 춘심이 춘리가 맞죠.

■그러나 춘리에게 한국이름을 지어준다면 춘심이도 괜찮을 듯(?)

★챔프점수

20점

최성탁

서울시 노원구 상계9동 1203-706호

■「수」자 하나로 엄청난 지면을 낭비하고 있군요.

■그렇지만 춘리의 한국이름 「춘심」에 대한 의견이 저와 같은 것 같은데요.

이외 12월호 버그는 다음과 같습니다

P 23 스파트 뉴스 세번째줄 매가드라이용(X) 메가드라이브용(O), 본지 P 32 진여신전생 라스의 평가 첫째줄 퍼 패미콤(X) 슈퍼 패미콤(O), P 33 랜드스토커에서 일본 명인 평균점 없다. P 43 하이스피드 킥에서 공격할 자(X) 공격하자(O), P 49 현지발매가 7,9800엔(X) 7,980엔(O), P 57 사냥꾼설명 맨 아랫줄 무었(X) 무엇(O), P 69 중간 밑에서 6째줄 작은 매달(X) 작은 메달(O), P 78 중간 둘째줄 49(X) 44(O)등이 있었습니다.

물론 위 게재한 내용과 중복되거나, 다른 버그들도 많았습니다. 지면관계상 모두 실어드리지 못한점 죄송스럽게 생각하며, 버그를 잡아 보내주신 분들이 많기 때문에 부득이 버그잡이들을 추첨을 통해 위와 같이 소수의 사람들만 챔프점수를 드리게 된점에 애독자 여러분의 많은 양해 있으시기를 바랍니다.

겜 훈장

Q ●●●●●●●● A

*이 코너는 게임을 풀어가는 것에 국한되지 않고, 게임에 관한 전반적인 사항을 다루고 있으므로 많이 참여해 주세요.

Q SFC용 진. 여신전생중 ITEM과 합휴표(合休表), 종족(種族)중에서 중립(NEUTRAL), 빛(LIGHT), DARK(어둠), LAW(질서, 법), CHAOS(혼돈)라는 것이 무엇인가요? 집중분석을 해주시면 정말 좋겠습니다.

▪이상직 강동구 미성아파트 8-402

A 질문을 하시는 건지, 영어잘 한다고 티내시는지 모르겠군요.

일단은 플레이어의 적성을 나타내는 것입니다. 그것에 따라 종족을 혼합시켜 무서운 파워를 지닌 괴물을 만들어 낼 수 있는 것이지요.

공교롭게도 이번 집중공략에 상세히 나왔으므로 참조하세요.

Q 게임쎈타에서 용호의 권을 자주 즐기는 학생입니다. 친구들과 시합을 자주 하곤 하는데 시작한지 얼마 되지 않아서 장풍을 사용할 수 없습니다.

자세한 방법을 가르쳐 주세요.

▪조영신 강남구 압구정동 현대 아파트 106-701

A 아! 게임챔프의 가족이 시합에서 지도록 내버려 둘수는 없지.

1인용에서는 장풍을 보너스 게임에서 사용하며 배울 수 있습니다.

2인용 대전 모드에서는 장풍을 사용할 수 있는데 방법은 ← → ↘↓↙ ← "주먹버튼"을 순서대로 누르면 사용할 수 있습니다.

또한 대전에서 승리하려면 상대편이 다른 사람과 대전할때 잘 봐두는 것이 중요합니다.

Q FC용 드래곤볼 ZⅢ에서 눈 3개달린 사람(천진반)의 기공포를 쏘는 방법을 잘 모르겠읍니다. 어떻게 사용하는지 가르쳐 주십시요.

▪정형욱 동작구 상도2동 32-4

A 그것은 너무도 간단한 문제입니다. 하지만 모르는 분이 많은 관계로 가르쳐 드리지요. 일단은 기공포를 사용할 정도의 기가 충분히 있어야 합니다. 만약 기가 없다면 "KIをれる"라는 명령을 사용하면 기를 늘릴 수가 있습니다. 그다음 공격순서가 돌아오면 천진반의 유파와 같은 카드를 선택한 후 공격을 설정하면 기공포를 선택할 수 있읍니다.

그다음에는 가차없이 적을 박살낼 수 있읍니다.

Q 책에서 화이날 환타지에 대한 기사가 자주 등장하곤 하는데 주인공을 도와 같이 게임을 풀어 나갈 사람들이 많은 것으로 알고 있읍니다.

화이날 환타지5의 직업은 과연 몇 종류나 되나요?

▪전병환 강동구 가락동 한양 아파트 1202

A 20개 정도이다.(각각 특별한 직업을 갖고 있습니다. 다른 롤플레잉에서 못봐오던 직업들이 많이 있습니다.)

약사, 사무라이, 닌자, 댄서, 광전사, 괴물사육군 등 특이한 직업이 있어요.

Q DQ5에서 불, 물, 생명의 반지를 마괴의 봉인을 풀기위해 사용하는데 어디에 있나요.

▪서옥석 인천시 삼선동 부영아파트 2-309

A 불의 반지 : 사라보나에서 북쪽에 있는 화산

물의 반지 : 사라보나에서 남쪽에 있는 폭포동굴

생명의 반지 : 신전(거의 이야기 끝)의 지하보스

참고로 공략집에 자세히 나와 있으니 참고 하세요.

Q 드래곤볼—ZⅡ가 슈패미컴용으로 나온다는 소문이 있는데 그것이 사실입니까?

▪김동영 은평구 응암동 618-15

A 지금 반다이에서 제작중입니다. 게임의 장르는 스트리트 화이터식의 격투게임 모두 등장합니다. 아마 기대해도 좋을듯 싶습니다.

Q DQ5에서 루라문의 약초가 밤에 빛난다는데 빛을 발견할 수 없습니다.

▪김태혁 강남구 서초동 1039-17

A 이것을 얻으려면 먼저 루라행 마을의 할아버지(연기나는 집)에게 가면 약초를 얻어다 달라는 부탁을 한다.

할아버지가 보여주는 지도의 장소로 밤이된 다음에 가면 빛이 보일 것입니다.

그곳을 조사하면 얻을 수있다.(할아버지를 만나도 얻을 수 없다고 전화가 많이 오는데 다시 확인을 해주세요.)

Q FF5는 12월 6일에 나온다는데 DQ5처럼 발매일을 변경할 경우가 생길까요?

▪박상호 광명시 광명2동 123-11

A 이 사람 알기로는 스퀘아(FF5제작사)에서는 날짜 변경한 일은 거의 없습니다. 안심하고(기대하고)기다리세요. (사실은 이 책 발행 다음날이 예요.)

Q 저는 네오지오를 갖고 있는 학생입니다. 용호의 권을 해보고 싶은데 시중에서 팩을 구할 수 없습니다. 어떻게 구할지 의문입니다.

▪노택우 성북구 삼선동 3가 38

A 당연하지요. 아직 가정용으로는 발매되지 않은 것으로 알고 있습니다.

개발 업체에 알아본 결과 11월말에 발매된다고 하지만 예상은 12말이나 내년 초로 알고 있습니다.

「게임챔프」 일본어 강좌

게임챔프 독자여러분 안녕하세요!

저희 창간호가 나간 뒤로 너무나 많은 애독자 엽서를 받았어요. 저희가 어떻게 해야할 지 감당하지 못할 정도의 사랑어린 엽서를 손에 쥐니 여러분들의 관심어린 눈빛이 떠올라 더욱 더 용기를 얻어 정말 게임지다운 책을 만드어야 겠다는 의욕이 저절로 생긴답니다.

그 많은 엽서 중 여러분이 원하는 새로운 코너는 많이 있었는데 이번달부터는 일본어 강좌를 마련하기로 했답니다.

모든 게임이 일본에서 개발된 것이라 우리들에게는 어려움이 참 많죠. 물론 국내에서도 빨리 좋은 게임이 많이 나왔으면 하는 바램입니다.

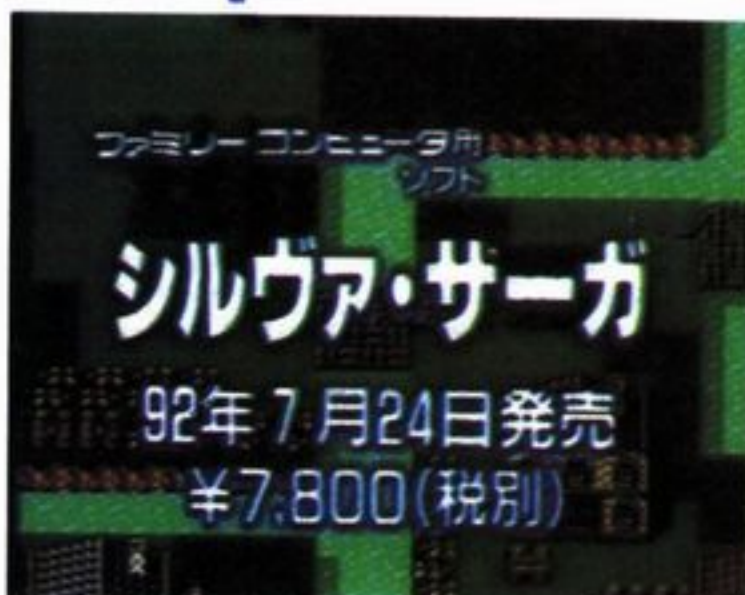
그래서 여러분들이 게임을 더욱 쉽고 재미있게 풀어나가면서 빨리 게임을 배워 게임한국을 만들어 가기 위한 일환으로 일본어 강좌를 마련했답니다.

이번달에는 가장 기초적인 게임 관련 일본어를 알려드릴께요. 앞으로 많은 기대를 해주세요!

우선, 게임 기종명을 일본어로 어떻게 쓰는지 아세요? 알려드릴까요!

패미컴—— ファミコン (패미콤)

우리나라에서는 패밀리라고 하죠!

패밀리 게임인 실버사가

슈퍼패미컴—— スーパーファミコン (스—파—화미콤)

이번에 현대에서 일본의 닌텐도와의 협약으로 국내에서는 슈퍼컴보이로 판매하고 있답니다.

슈퍼패미컴 게임인 중장기병 발켄

메가드라이브—— メガドライブ(메가도라이브)

마찬가지로 삼성에서 일본의 세가사와의 협약으로 국내에서는 수퍼 알라딘보이로 판매하고 있답니다.

메가드라이브 게임인 마벨 랜드

PC엔진—— PCエンジン(피씨엔진)

PC엔진의 일본어 문자

다음은 게임의 장르에 대해 알아볼까요!

액션——アクション(악숀)
롤플레잉——RPG(알피지)
시뮬레이션——シミュレーション(시뮬레이션)
슈팅——シューティング(슈팅)
어드벤처——アドベンチャー(아도벤차—)
퍼즐——パズル(파즈루)
스포츠——スポーツ(스포츠)
보드 게임——ボードゲーム(보—드 게이무)
테이블 게임——テーブルゲーム(테이브루 게이무)

지금까지의 단어는 모든 영어 단어를 적은 것입니다. 일본에서도 우리나라와 마찬가지로 영어단어는 발음 그대로 많이 사용합니다. 영어 발음은 일본인보다 우리나라 사람이 훨씬 뛰어나요. 오히려 일본인들의 영어발음은 상당히 어색하답니다.

♣ 알 림 ♣

「게임챔프」 일본어 강좌에서 다루어 주었으면 하는 일본어 내용을 보내주세요. 알기 쉽게 풀이해 드리겠습니다.
보내실때는 성명, 주소, 전화번호 등과 함께 편지지나 엽서를 이용 하세요!
내용이 선정된 분은 그 달 게임챔프와 챔프점수를 드리겠습니다.

신작발매정보

신작발매 스케쥴을 한눈에 볼 수 있다니...!?

게임챔프 독자여러분!!!
하루가 멀다하고 쏟아지는 게임팩들에 대해
당황하지는 않습니까? 기다려지는
게임이 언제쯤 나올까 궁금도 하지요!. 저희 게임챔프의
'신작발매 정보'에서는 이런 분들을 위해
새로나올 게임에 대한 날짜와
일본 현지가격을 직접 공수해 신속하고 정확하게
알려드리겠습니다.
자! 이제부터는 타 게임잡지와 모든 것이
다른 저희 '게임챔프'와 함께
게임정보의 선두주자가 되십시요!!.

패밀리

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
12/8	와갼랜드3	남코	5,800엔
12/11	교로짱랜드	히로	5,800엔
12/11	배트맨리턴즈	코나미	5,800엔
12/11	패미스타'93	남코	4,900엔
12/25	야구인생 일직선	사미	7,300엔
12/상순	요정이야기	쟈레코	6,500엔
12/상순	고릴라맨	요네자와 PR21	6,900엔
12/상순	SD간담 가챠폰전사5	반다이	6,800엔
12/중순	카지노다비	요네자와 PR21	5,500엔
12/하순	울트라맨 구락부	엔젤	6,800엔
12/하순	열혈격투전설	테크놀로저팬	6,500엔
12/미정	록맨 5	캅콤	7,800엔
12/미정	대전쟁 세이버	팜플레스트	7,300엔
12/미정	카부토	빅 동해	미정
12/미정	괴도 슈가	빅동해	미정
1993			
1/14	F1센세이션	코나미	5,800엔
1/하순	스위치브레이드	얼트론	6,900엔
1/하순	골프 '93	지오원	6,900엔
1/미정	가면 라이더	엔젤	6,500엔
2/중순	전쟁 베이스볼	팜플레스트	8,600엔
3/미정	알마지로2	IGS	6,900엔
3/미정	돗지탄평 2	산전자	미정
4/미정	J리그 화이팅 사커	IGS	7,900엔

발매일 미정

	게 임 명	회 사 명	가 격
	스페이스 오페라	소프트웨어 홍업	미정
	레밍스	이매지니어	6,200엔
	젤다의 전설1	닌텐도	미정
	하리키라발리볼	타이토	미정
	블랙박스 TV	맬덕	미정

수퍼패미컴

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
12/6	화이널환타지5	스퀘어	9,800엔
12/11	슈퍼 F1 영웅	바리에	8,900엔
12/11	백열프로야구'93	EPIC소니레코드	9,500엔
12/11	스테레스	헥터	9,700엔
12/18	란마 1/2	메사이야	9,600엔
12/18	슈퍼테트리스 2	BPS	8,500엔
12/18	기동전공 다이온	빅동해	8,500엔
12/18	어메이징 테니스	팩인비디오	8,800엔
12/18	다이니툰어드밴처	코나미	8,000엔
12/18	플라잉 히로	소프엘	8,800엔
12/19	반숙영웅	스퀘어	9,500엔
12/22	소년 아시베	다카라	7,800엔
12/25	흐느끼는 용	IGS	9,700엔
12/25	테크모 슈퍼 NBA	테크모	8,900엔
12/25	슈퍼킹업	미사엔터테이먼트	7,700엔
12/상순	대폭소 인생극장	타이토	8,500엔
12/상순	미스테리 서클	케이.어뮤즈먼트	8,300엔
12/상순	사상최강의 퀴즈 결정전	요네자와 PR21	8,900엔
12/중순	슈퍼발레2	비디오시스템	8,900엔
12/중순	루키의 모험	데이타 이스트	8,000엔
12/하순	랏싱비트란	쟈레코	9,600엔
12/하순	46억년 이야기	게임프란	9,600엔
12/하순	SD간담 2	반다이	9,500엔
12/하순	컴뱃라이프스	테크노스저팬	9,300엔
12/미정	축구전쟁	반플레스트	9,500엔
12/미정	슈퍼스타워즈	빅터음악산업	8,800엔
12/미정	에스트폴리스전기	타이트	미정
1993			
1/3	엘파리어	허드슨	9,500엔
1/22	이하트워 이야기	헥트	9,700엔
1/22	슈퍼 소코반	팩인비디오	7,800엔
1/22	이겨라! 마검사	데이텀폴리스타	8,800엔
1/하순	강철의 기사	아스믹	9,800엔
1/하순	슈퍼차이니즈월드2	컬처브레인	8,800엔
1/하순	엘나드	게임플랜	미정
1/미정	크리스티월드	아크레임저팬	8,000엔
1/미정	배틀택	빅터음악산업	미정
1/미정	XAK	산전자	9,600엔
1/미정	나이젤.먼셀 F1챌린지	인포컴	8,800엔
1/미정	포푸러스2	이마지니아	9,800엔
1/미정	모노포리	도미	9,700엔
1/미정	메탈막스 2	데이타이스트	9,500엔
1/미정	실버사가2	세타	9,500엔

1/미정	드래곤 어스	휴먼	8,500엔
1/미정	신장공기	야노망	12,500엔
1/미정	우시오토토라	반다이	8,800엔
1/미정	슈퍼빅리먼	백	7,800엔
1/미정	워리를 찾아라	도미	9,500엔
2/26	배트맨리턴즈	코나미	8,800엔
2/미정	세프텐트리온	휴먼	8,500엔
2/미정	도라에몽	에폭사	8,000엔
2/미정	2020년 슈퍼베이스볼	케이 어뮤즈먼트	8,900엔
2/미정	오우거배틀	퀘스트	9,600엔
발매일미정			
	MOTHER2	닌텐도	8,900엔
	마지막 전쟁	데이틱	미정
	낚시	팩인비디오	미정
	버텀업	헥트	미정
	쉐라자이드전설	컬처브래인	미정
	엑터리온	테크모	8,900엔
	심언트	이마지니아	미정
	드래곤볼2	반다이	미정
	울트라 세븐	반다이	미정
	몬스타메이커3	소프엘	미정
	다라이어스3	타이트	미정
	유토피아	에픽소니	미정

PC 엔진

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
12/11	봄버맨 '93	허드슨	6,500
12/18	F1 서커스 '92	일본물산	7,400엔
12/23	21에몬	일본전기	6,800엔
PC CD-ROM			
12/18	상해 3 드래곤즈아이	강담사	7,500엔
12/18	브라이 2	리버힐소프트	7,800엔
12/23	영웅전설2	허드슨	7,200엔
12/25	짐파워	마이크로월드	6,800엔
12/미정	레밍스	산전자	7,200엔
12/미정	신장의 야망	광영	미정
12/미정	우주전함 야마트	휴먼	7,800엔
12/미정	PC고코론	슐드웨이브	미정
12/미정	넥스잘	나그자트	7,400엔
12/미정	다운타운 열혈행진곡	나그자트	7,200엔
12/미정	그라디우스2	코나미	미정
1993			
1/8	마괴 헌터	메사이야	7,200엔
1/8	단층도시	IGS	8,900엔
1/29	이상한 바다의 나디아	허드슨	6,800엔
2/미정	제로욘 점프2	메디아링	7,800엔
2/미정	사일런트메디우스	가쿠가와	미정
2/미정	코튼	허드슨	6,800엔
발매일미정			
	코즈믹환타지4	레이저소프트	미정
	아와라2	소픽	미정
	파워 테니스	허드슨	미정
	바람의 전설 자나두	일본 팔콤	미정
	심어스	허드슨	6,800엔
	던젼엑스프로라	허드슨	미정
	이스4	허드슨	미정
	더블 드래곤2	아트라스	미정
	매직 포켓	피씨엠	미정

메가드라이브

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
12/11	G-LOC	세가	6,800엔
12/18	머신 사가	세가	6,800엔
12/18	RB 1.4베이스 볼	텐겐	7,800엔
12/18	뿌요뿌요	세가	4,800엔
12/25	T.M.N.T 리턴	코나미	미정
12/25	다즈마니아	세가	4,800엔
12/하순	사이드포켓	데이트이스트	5,800엔
12/하순	F1 슈퍼라이선스	바리에	9,000엔
12/하순	팀 USA	E.A 빅터	미정
12/미정	수퍼 인 2	세가	6,800엔
1993			
1/14	베어너클2	세가	미정
1/미정	유럽전선	고에이	미정
1/미정	스틸다론스	텐겐	미정
2/미정	F22	E.A빅터	미정
2/미정	로드라이어트	텐겐	미정
메가 CD-ROM			
12/11	다크위저드	세가	6,800엔
12/미정	화이널화이트	세가	6,800엔
12/상순	자기중심파2	게임아트	7,800엔
12/예정	POP'N LAND	슐드웨이브	미정
12/예정	프리센스 노스텔지아	슐드웨이브	미정
12/미정	천무 메가CD 스페셜	울프팀	미정
12/미정	로드 브라스타 FX	울프팀	미정
1993			
1/미정	A랑선더	RIOT일본텔리넷	7,400엔
1/미정	얼스란전기	휴먼	미정
1/미정	심어스	세가	미정
2/미정	소닉.더.헤지혹CD	세가	미정
2/미정	은하철도 999	RIOT일본 텔리넷	7,800엔
2/미정	엑스 1,2,3	울프팀	미정
발매일미정			
	로도스전기	세가	미정
	랑그리사2	메사이야	미정
	테라포밍	팩인비디오	미정
	VAY-유성의 열쇠-	심스	미정
	죠.몬타나3	세가	미정
	크리스티팬하우스	세가	미정
	침묵의 함대	세가	미정
	닌자외전	세가	미정

게임챔프

1993. 1

통권 2호

발행겸 편집인/서인석

편집장/조 신

취재차장/김종배
취재/강준완. 김두원. 김종철. 류구현
통신원/김경헌(일본)
최형철(미국)
이남미(프랑스)

미술차장/강경구
미술/윤종애. 원선영.이재현.국부길

영업차장/고기원
영업/ 최종현

광고대리/이형원
광고/이성환
관리.기획/손대현.이영희.김혜영

발행/(주) 제우미디어
우 140-111
서울 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
TEL : 702-3211/4
FAX : 702-3215

인쇄/(주)삼성출판사
사진식자/오방기획

등록일자/1992.10.5
등록번호/라-5780
임시 보급특가/4,800원
1년 정기구독료/44,000원

.본지는 한국간행물 윤리위원회의
윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

정기구독 신청안내

게임챔프는 독자들이 필요로하는 좋은 부록을 만들어 수시로 「임시보급 특가」로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,000원의 일정가격으로 공급받으며 회원카드를 비롯한 푸짐한 혜택 을 받으실수 있는 정기구독 신청 을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■정기구독자에게 드리는 혜택

특전 1 : 매월 초부터 말일까지 정기구독 신청자를 모아 추첨 3명 슈퍼컴보이 무료 증정
특전 2 : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼 ZⅢ,드래곤 퀘스트 Ⅴ 포함)중 원하는 책 1부 무료 증정
특전 3 : 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인
특전 4 : 게임챔프 정기 회원카드 우송
특전 5 : 게임챔프 정기회원 카드 지참시 본사 특약, 게임팩 가게에서 게임팩과 게임기 구입시 10% 할인 혜택 (정기구독 신청자에 한해 전국 특약 게임업체 리스트 우송해 드림)
특전 6 : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동부여
특전 7 : 1,000 챔프 보너스 티켓 증정
특전 8 : 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시 특가시에도 동일 가격에 공급

■신청방법

· 은행온라인을 이용할 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 44,000원을 무통장 입금증을 사용 입금시키신후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	온라인 구좌번호	예금주
외환은행	105-22-00360-9	제우미디어
서울신탁	22107-2684704	서인석
농　협	033-01-168361	서인석
국민은행	822-01-0154-709	서인석
제일은행	325-20-263169	서인석

· 은행지로를 이용할 경우

은행의 99번 지로 창구에 있는 지로용지를 이용 ,지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.

· 우체국 우편대체를 이용할 경우

우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864 번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편 발송

· 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요!

입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/4 「정기구독 담당자」앞

■통신판매 신설안내

게임챔프는 지방에 계시거나 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해드리고 있습니다. 많은 이용바랍니다.

☞ **입금 신청은 전화를 직접 주시거나, 애독자 카드를 이용해 주십시요** ☜